Black Crusade

The Tome of Decay

Книга последователей Нургла

v 1.0

Warhammer 40,000 Roleplay

Black Crusade

The Tome of Decay

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

Перевод:
Глава 1: Губкин Михаил
Главы 2 и 3: Сергей Широхов
Глава 4: Василий Телегин

Оформление:
Редактура: Кайрос Судьбоплёт
Вёрстка: Губкин Михаил

CREDITS

Lead Developers
Max Brooke and Tim Huckelbery

Writing and Additional Development
Kendall Butner, Tim Cox, Robert Dempsey, Matthew Eustace, Craig Gallant, Jordan Goldfarb, Lee Gunby, Anthony Hicks, Andy Hoare, Mike Myler, and Joe Sleboda.

Editing and Proofreading
Mark Latham and David Johnson

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design
WiL Springer

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover Art
Mathias Kollros

Interior Art
Jacob Atienza, Ryan Barger, Dimitri Bielak, Matt Bradbury, Filip Burburan, Vincent Devault, Alexandr Elichev, Sam Flegal, David Griffith, Ilich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Mathias Kollros, Sam Lamont, Clint Langley, Daryl Mandryk, Ameen Naksewee Scott Purdy, Christian Schwager, Stephen Somers, Nikolay Stoyanov, Ben Zweifel, and the Games Workshop Design Studio.

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
Playtest Coordinator Zach Tewalthomas. "Thunderbolts" Wouter Dhondt with Karel Gheysens, Bjorn Lefevre, Tom Vandenberghe, and Sebastian Van Uytfange. "Eternal Darkness" Erich Vereen. "K.293 Storm Troopers" Callum Steward with Kieran Street and William Greenhalgh. "The Hummingbirds" Jan Tahon with Christine Decloodt, Miquel Joseph, Cedric "Ce" Maricou, and Glenn Wybo. "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Nicole Gillies, and Aaron Wong. "Fayetteville Black Crusade" Andrew Thetford with Greg Pauley, Lucas James Allen, Whitney Fraker, David Elliot, and Alec M Luta. "Cincinnatus 158" Trevor Stamper with John Olszewski, Louis Barrera, and Michael P. Cosentino.

Games Workshop

Licensing Managers
John French and Graham Nicoll.

Head of Licensing
Jon Gillard

Games Workshop Business and Legal Advisor
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. Black Crusade, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, device, Double-headed Eagle device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the *Warhammer* 40,000 universe and the *Black Crusade* game setting are either ® or ™, and/or © Games Workshop Ltd. variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission.

ISBN: 978-1-61661-915-2 Product Code: BC07

Printed in China

For more information about the **Black Crusade** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Вступление

Глава I: Нургл

Неизбежность распада 4
Воплощённое гниение 7
Сад Нургла 8
Губительный дом страданий и веселья 10
Оживлённая территория мрачного поместья 10
Царство миллиона и одной хвори 11
Слуги великого парадокса 11
Демоны 11
Смертные последователи Нургла 14
Неисчислимые хвори 17
Нургл и Долгая война 20

Глава II: Несущие смерть

На грани отчаяния 23
Чумной десантник 28
Ветеран Долгой войны 30
Кузнец Варпа 32
Король-колдун с Корчащегося мира 34
Жрец смерти с Топи 36
Мормейстер 38
Прогнивший арсенал 40
Холодное оружие 40
Гранаты 42
Специальные боеприпасы 42
Кибернетические ужасы 43
Снаряжение и экипировка 44
Болезни 44
Новые обряды и ритуалы 46
Сотворение демонических машин 47
Одержимые еретики 55

Глава III: Повелители энтропии

Апофеоз 63
Тёмное воздаяние 70
Начало чёрного крестового похода 74
Гиблые миры 87
Пиурия 88
Гвельф 93
Корчащийся мир 100
Преграда 105
Мегария 110
Алактия 111
Топь 111
Застывшее сердце 118
Восходящая спираль 124

Глава IV: Сердце Вихря

Брифинг для МИ 128
Часть I: Распад 132
Часть II: Смерть 136
Часть III: Перерождение 142
Расплата 144

Вступление

"Благословение его остановило саму смерть. В его объятиях есть только милость и любовь. Разделим же его щедрость с теми, кто ещё не знает о нашем дорогом дедушке, чтобы они не погибли, не узнав о его щедрости."

– оспенный магистр Элювиас Пло, перед Разложением улья Каппакс

Любая жизнь заканчивается смертью, это неизбежный исход любой земной жизни. Почти все разумные боятся и страшатся эокончательного финала, который перекликается с коллапсом всего сущего через безжалостную энтропию. Многие стараются избежать такой участи и готовы на любое деяние или страдания, лишь бы отвратить смерть, хоть бы на один день. По большей части эти старания бесплодны, но могут привлечь внимание того, кто олицетворяет и гибель, и борьбу с ней, более того, этот дуализм и есть вся жизнь. Ибо там, где есть жизнь, есть и разложение, а там, где есть разложение, есть и Нургл.

Нургл олицетворяет эти на первый взгляд противоречивые состояния: отвратительный распад и энергичную борьбу. Несмотря на воплощённую энтропию и самые отвратительные проявления разложения, он и его демоны полны жизненной силы. Они с энтузиазмом предлагают свои дары губительных болезней как низменным, так и могущественным, ибо Нургл холит всех на своей отвратительной груди. Они с удовольствием делятся этими благословениями со смертными, предлагая им спасение от ужасов смерти, пусть и ценой полного разложения их плоти. Ничто не избегнет его внимания, от самых маленьких лачуг подулья, до самых величественных секторов. Каждая новая болезнь, каждый новый заболевший смертный, тщательно записывается в нескончаемый список его возлюбленных благодеяний. Нургл существует повсюду, ибо всё живое умирает и терпит неудачу, и с каждым падением его сила растет.

Что таится в этой книге

«Tome of Decay» - четвёртая и последняя книга, исследующая темные тайны и грязные заговоры четырех сил Хаоса и их роль в игре Black Crusade. Она посвящена Нурглу, повелителю заражения, и тем, кто следует за ним. Он – бог упадка и разложения, но и безграничной энергии. Во многих отношениях Нургл олицетворяет борьбу со смертью, ибо, несмотря на ужасные болезни и разложение его последователей, они невероятно сильно сопротивляются настоящей смерти и увечьям. Еретики также узнают больше о другой судьбе, которая может ждать их, если они окажутся достойными: апофеоз в бессмертного князя демонов. С такой силой приходит жажда ещё большей силы, и еретики научатся запускать чёрные крестовые походы, чтобы сжечь галактику и свергнуть ложного императора.

Глава I: Нургл

Эта глава посвящена Дедушке разложения, Повелителю чумы. Из своего чумного сада в Варпе, где загрязнённые ветра колышут цветы-падальщики, а ужасные грибы прорастают из гниющих трупов, Нургл любовно придумывает новые поветрия. Его демоны появляются, чтобы принести его дары смертным по всей галактике, ибо Нургл – щедрый бог, что радуется каждой успешной чуме. Даже когда истинно благодарные обращаются к нему в поисках даров, милосердные дары его косят миллиарды. Его апостолы часто существуют в форме гниющей плоти и кровоточащих ран, но щедро одарены неестественной телесной стойкостью и энергично сопротивляются окончательной смерти, даже когда они приносят её тем, кто отвергает благодеяния Нургла. Подобно тому, как всякая жизнь в конце концов умирает, так и те, кто противостоит Повелителю мух, в конце концов падут к ногам его детей.

Глава II: Несущие смерть

В этой главе еретики могут найти шесть новых архетипов, достойных Повелителя разрушения: Чумной десантник, Ветеран долгой войны, Кузнец войны, Король-колдун корчащегося мира, Жрец смерти с Топи и Мормейстер. Они также могут обнаружить новые искаженные благословения Дедушки, а также новые правила демонической одержимости, демонических машин и мощных мутаций, подходящий для недавно вознесённых князей демонов.

Глава III: Повелители энтропии

Здесь игроки найдут новые правила для демоничества, позволяющие им продолжать играть своими персонажами после достижения наивысшего уровня Тёмной Славы и Порчи, стам самыми могущественными последователями своего бога. Они также могут возглавить чёрные крестовые походы против ненавистного Империума. Эта глава также содержит новые подробности о чумных мирах внутри Вопящего вихря, которые еретики могут завоевать или объединиться с ними в поисках власти, таких как кишащий червями Корчащийся мир, зловонная Топь и смертоносный Гвельф.

Глава IV: Сердце вихря

Это приключение проведёт еретиков через испытание для получения доступа к Нижнему вихрю и умопомрачительную конфронтацию со скрытыми внутри непостижимыми силами. Используя события приключений из предыдущих трех книг, оно позволяет мастерам игры провести все четыре приключения как полную кампанию. Если еретики выживут, то обретут шанс возвыситься до демоничества, а также достичь Восходящей спирали и вырваться из Вопящего вихря.

Профили НИП

При использовании всех профилей НИП МИ должен предполагать, что те способны использовать любое указанное в профиле оружие. Кроме того, во всех профилях оружия НИП уже учтены любые бонусы к урона от талантов, бонуса Силы, кибернетики или других модификаторов.

Тёмная Слава НИП

Некоторые опасные и могущественные НИП обладают Тёмной Славой, отображающей особенно мощные способности и ужасающую репутацию. НИП с Тёмной Славой имеют очки Тёмной Славы, равные бонусу Тёмной Славы, которые могут быть использован, как если бы они были очками Тёмной Славы на уровне 2 (21-60 очков Порчи, стр. 309 ОКП).

Нургл

Неизбежность распада

•

Сад Нургла

•

Слуги великого парадокса

•

Неисчислимые хвори

•

Нургл и Долгая война

Глава I: Нургл

"Возрадуйтесь, дети! Ваш отец приносит надежду в самый тяжёлый час. Пусть те, кто хочет принять его дары, выйдут и получат благословения Владыки разложения. Отбросьте костыли и сомнения. Отбросьте веру в ложного хозяина, который наполнил ваши сердца ложью, печалью и сожалениями. Примите славные дары гнили и разложения. Вкусите красоты гниения и возродитесь живыми символами стойкости."

– князь демонов Гал'Фурт, обращаясь к больным жителям завоеванного города на Кулисе VII

Каждый день в каждом уголке холодной и безразличной галактики умирают миллиарды. Войны поглощают целые системы, топят цивилизации в крови собственных жителей. Тщеславие и алчность лишают население его богатств и будущего ради блага немногих. Нарушенные обещания, обман и предательство свергают режимы, а жизни тех, кто им служил становятся кирпичиками в извращённых планах новых правителей. После таких трагедий на выживших нападают страдания и несчастья, боль и болезни, сокрушающие умы и тела выживших, приводя их в отчаяние. Такова непреложная истина существования в царстве смертных, и любое смертное существо даёт жизнь злобным обитателям другой реальности — царства Хаоса.

Из всех пагубных влияний, навязанных миру смертных, только одно воистину отлично от всего иного в мрачном и жалком существовании — надежду. Только дары Нургла, Отца чумы, дают их получателям шанс стать более великими перед лицом неизбежного угасания. Благодаря Нургу и его гнилостным дарам душа может обрести новую цель и волю, чтобы поднять лицо к небесам, заглянуть в пустоту растворения и обрести достойную жизнь. В любой смерти заключены ростки новой жизни, а Нургл предлагает и то, и другое в изобилии.

Последняя запись. дневник исповедника Алехира Гента

Вот она. вырезанная на деревянной скамье. в часовне Имперской веры. Отметка. Три бесконечных круга. Смерть. Распад. Возрождение. Ужасный. неотвратимый. вечный. Жалкая правда бытия обнажилась тремя маленькими кругами. вырезанными ржавым гвоздем в гниющем дереве.

Из всех видевших это послушников. только я всё ещё упорствую. Остальные боролись с распространяющейся гнилью и сдались. О. наш учитель приказал сжечь церковь. очистить город. изолировать мир. но было уже слишком поздно. Гниль овладела им. и теперь оставалось только смириться с ней. Только я видел эту реальность. эту неизбежность.

Остальные умирали. задыхаясь от мух. их плоть отпадала от тел. а кости превращались в муку из червей. Но я упорствовал. И в конце концов узрел путь. Символ на этом ныне мертвом мире показал мне дорогу. К вихрю он манит...

Неизбежность распада

"Энтропия всепоглощающая, она питается любым сопротивлением ей. Таким образом, даже надеяться – значит отчаиваться. Поэтому отчаивайтесь и в отчаянии своём узрите цель."

– Зланс Разрушающий, оратор гнили

Во всем сущем нет ничего, что не разрушалось бы. Ни одна цивилизация не может вечно отражать атаки соперников. Ни один король не переживёт всех заговоров. Никакая жизнь не может избежать разложения. Даже Ложный император со всеми своими обманутыми рабами и тысячами техножрецов не сможет избежать разрушительного воздействия времени и окончательной гибели. Вопрос в том, что произойдет, когда наступит конец. Нургл – вот ответ на этот вопрос.

Каждый неизбежный финал приносит столь же неизбежное начало чего-то нового. Когда катачанский шиповник ловит и пожирает неосторожного гвардейца, жизнь солдата заканчивается, но вырастает новый побег шиповника. Гнилая плоть, сорвавшаяся с руки больного бандита из подулья, остаётся в канализации, чтобы кормить чумных крыс, что влачат жалкое существование в этих тёмных, заполненных личинками туннелях. Даже вольный торговец, чей патент отозван, должен искать новые пути для торговли. Нет такого конца, который не привёл бы к надежде на обновление.

Именно из-за этого неизбежного факта жизни Нургл многим известен как Владыка всего, ибо нигде не происходит ничего, что не служило бы его целям. Воистину, нет существа, действия или результата, что не способствовал бы достижению целей Нургла. По правде говоря, Нургл может просто сидеть сложа руки и ждать, пока Вселенная не падёт в соответствии с его замыслом. Однако он не довольствуется ожиданием. У него слишком много энергии, слишком много энтузиазма, чтобы просто сидеть сложа руки. Из глубины своих владений он сеет заразу, как физические язвы, так и ядовитые идеи, которые он и его последователи затем выпускают в мир смертных. Он приветствует сопротивление тех, кто пытается отрицать его, ибо каждый раз, когда они воздвигают защиту против его усилий, он узнаёт новые способы преуспеть. Каждое лекарство порождает новую, более сильную болезнь. Каждая победа для его врагов – пиррова, ибо цена её так велика, что защитники остаются беззащитными перед ласковыми атаками вечно эволюционирующих болезней. Такова природа Нургла. Сопротивление – это саморазрушение. Перемены лишь откладывают неизбежное и не более того. Бегство и отрицание только выигрывают время ценой страдания, а время не имеет смысла в Царстве Хаоса.

Записи многих видов галактики полны сведений, что Нургл развращает и приносит гибель всем. В какой-то мере они верны, но слишком конкретны и не способны охватить всю картину. Более примитивные виды гораздо лучше понимают неоспоримую природу Хозяина неизбежности. Жизнь – это борьба и эрозия. Встретить рассвет – значит дождаться сумерек и, в свою очередь, пережить ночь. В более широком масштабе, если бы существо могло позволить себе роскошь наблюдать за расцветом и падением империй,

видеть рождение солнц и их окончательную гибель в вихревых массах космического разрушения, наблюдатель, несомненно, признал бы законное место Нургла как Пастыря предназначения.

Только любовь Нургла к гниению, болезням и разложению мешает многим принять его истину. Смертному может быть трудно принять, что гниение конечности или выпадение внутренностей – это благословение. И всё же это так. Даже дряхлый император человечества, восседающий на своем золотом троне, является свидетельством величия Нургла. Каждый день тысячи душ отдают свои плотские тела и бессмертные души этому ложному идолу в тщетной попытке сохранить его гниющее присутствие. Это проигранная битва, но боеприпасы, израсходованные в конфликте, человеческие тела, посланные на их бесполезную гибель, действительно служат цели — Цели Нургла. Каждый погибший смертный рождает новую жизнь и новую надежду. В этом круговороте и процветает Нургл. Плоть – это монета его царства, а надежды – это проценты, которые он получает за инвестиции.

Воистину, Нургл воплощает в себе природу всех вещей и тем самым заслуживает звание Владыки всего.

Придание надежды безнадежному существованию

Жизнь в Вопящем вихре, как и в любом другом месте бесчувственной галактики, сурова, несчастлива, полна боли и страданий. Служение безразличному Богу-Императору или жуткой и далёкой сверхъестественной сущности в конечном счете пусто и лишено смысла. Люди живут и умирают, и ради чего? Чтобы другие стояли на их могилах и проповедовали? Где же в этом награда? Для тех, кто принимает безграничные дары Отца язв, вечная надежда является высшей наградой.

Распад неизбежен. Болтганы ржавеют, снаряды, которыми они стреляют, расходуются, а пальцы, нажимающие на спусковые крючки, изнашиваются с течением времени и бесконечными битвами. За свою жизнь смертные получают травмы, заражаются, болеют и стареют, в конце концов. Невозможно избежать распада, и всё же люди стараются. Борьба за предотвращение распада побуждает людей к действиям. Побуждает к величию. Она даёт им надежду на лучшие времена; бесконечные возможности во Вселенной, которая, казалось бы, поставила своей целью уничтожение всего хорошего. Лишь Повелитель чумы приносит свет во тьму. Именно Нургл даёт слабым смертным силу противостоять лжи Экклезиархии и множества иных глупцов. Именно Обнимающий Дедушка побуждает своих последователей бросить вызов обреченности смертного разложения и использовать его как источник силы и вдохновения.

На рыночных площадях захолустных планет и в заполненных гулом соборах Адептус Министорум проповедники извергают свою ложь на ничего не подозревающую и тупую паству. Они предостерегают от порчи души и нечистоты духа. Они увещевают, что отвернуться от их веры – значит вступить в ряды потерянных и проклятых. Их слова не могут вместить весь ужас правды.

Все боги Хаоса имеют двойственную природу, но Нургл, ещё сильнее нежели любая другая Губительная сила, понимает, что якобы отдельные элементы его сущности на самом деле работают вместе в самоподдерживающемся цикле, а не противостоят друг другу как различные объяснения одной и той же концепции. Кхорн, например,

является богом кровопролития и убийства, абсолютной резни, но также воинственной гордости, чувства выполненного долга и воинского мастерства. Эти две половинки можно рассматривать как две стороны одной монеты, но чтобы увидеть и оценить лицевую сторону монету нужно перевернуть. Однако, монета иллюзорна; между её сторонами нет разделения, нет начала и нет конца. Монета – не что иное, как жалкая смертная метафора истинного влияния Нургла. С одной "стороны" разложение, смерть и болезни. То, что было бы на обратной стороне этой монеты, на самом деле является неотъемлемой частью лицевой. Надежда, возрождение, сопротивление и рост – всё это возникает непосредственно из встречи со смертью и распадом. Видящие эльдарских рукотворных миров и инквизиторы Империума никогда не поделятся этой истиной с жалкими глупцами, что пьют их ложь, как материнское молоко.

По стандартам повелителей хаоса действия Нургла кажутся странно гармоничными, даже заботливыми. Чтобы получить благословение Нургла, нужно лишь хотеть жить и быть готовым сделать всё, что потребуется, чтобы цепляться за жизнь. Всё остальное вытекает естественным образом. Приверженцы Кхорна должны стремиться ко всё более высоким уровням разрушения и резни, несмотря на риск для себя или своих союзников. Посвятившие себя Тзинчу, должны отрицать свою судьбу и стремиться всё изменить, никогда не ценя имеющегося. Последователи Слаанеш стремятся уйти из реальности в тумане ощущений и самообмана. Всё, что требуется, чтобы почувствовать заботливое прикосновение Нургла, - это увидеть жизнь такой, какая она есть, и захотеть извлечь из нее максимум пользы. Всё, что нужно, – это вера в будущее, которую дает Нургл.

Хотя приглашение прогуляться по усыпанному оспинами пути Нургла должно восприниматься как честь, не все видят его таковым. Увядание под внешне пагубным влиянием пожирающей кожу болезни болезненно для страдающего и часто отвратительно для окружающих. Когда тело ребенка становится болезненно бледно-зелёным, а глаза стекленеют и становятся тусклыми, молочными, невидящими провалами, отец понимает, что бессилен предотвратить страдания своего дитя. Вид боевой раны друга, почерневшей и сочащейся кровавым гноем, зловоние его гнили, убивающей воздух казармы, – это напоминание о хрупкости всех смертных.

Если это разложение придёт от рук Нургла, через удар ржавого клинка или планетарную чуму, многие проклянут его имя. Для тех, кто не способен увидеть, что эта боль и страдание поднимают завесу, скрывающую от них истину

Воплощённое гниение

"Я смотрела на его великолепие, моё зрение было полностью заполнено его великолепной фигурой. Вокруг меня была лишь плоть и улыбающиеся мухи. Внутри его тела я разглядела меньших приспешников, сосущих его истекающие внутренности. У его ног собирались лужи гноя и других телесных жидкостей, в которых с удовольствием плескались и играли его дети. Это было благословение – видеть такую славу и радость. С великой грустью я проснулась в мире, полном имперских догм и увещеваний. Тогда я поняла, по какому пути мне следует идти."

– выдержка из дневника Ульбирны

Когда дело доходит до понимания славы, которая является физической формой Чумного отца, пожалованные возможностью читать о нём на страницах тайных текстов, сокрытых в Чёрной библиотеке, находятся в равных условиях с примитивными воинами, собравшимися вокруг закопчённых костров в блуждающих убойных крузерах мародерствующих орков. Нургл, как и другие Боги Хаоса, не имеет ни одной формы, которую можно было бы записать, разделить, проанализировать или постичь. Его величие непостижимо для смертного разума.

И всё же, если углубиться в связанные с Нурглом истории и общегалактические мифы обнаружатся некоторые общие черты. В то время как другие боги в Царстве Хаоса ассоциируются с десятками, даже сотнями изображений, вариаций на тему внешнего вида Чумного отца существует гораздо меньше. Легенды и сказки повсеместно описывают Нургла в нелестных выражениях. Говорят, что он представляет собой огромный холм гниющей плоти с открытыми язвами и зияющими ранами, в которых роятся и резвятся его младшие приспешники. Мокнущие пустулы сочатся грязью, а его кишечник постоянно выделяет гнилостные отходы. Под его ногтями личинки и другие пожиратели падали откладывают яйца, вокруг которых развиваются цисты, что периодически лопаются и извергают своё прогорклое содержимое. Возможно, сказки верны. А

жизни и смерти, такие моменты воистину ужасны. Однако немногие благословенные смертные способны заглянуть за пределы гниения и увидеть разложение таким, каким оно есть — даром от Владыки Всего.

Этот дар, безотносительно формы, которую он принимает, открывает глаза, даже когда он разжижает их. Он одновременно атрофирует мышцы ног своих реципиентов и даёт им силу идти к более высокой цели. Великая амбиция Нургла заключена в приближении конца этой вселенной, разрушение основы реальности так же, как болезнь разрушает души и тела заражённых. Благодаря его тщательным и непрерывным экспериментам, начатым в его чудесном Саду, а затем дарованным всей галактике, столпы, поддерживающие структуру существования, медленно, но верно ослабевают. Придёт время, когда они полностью разрушатся, и Вселенная начнет массовую трансформацию. Старые пути будут сметены, как назойливая муха. Всё, что было, перестанет существовать, и из гнилых руин возникнет новая и славная реальность — та, в которой правят Нургл и его любимые дети. Те, кто идёт с Нурглом и помогает ему в создании Великого разложения, как называет его Нургл, делают это с радостью в сердцах. Они знают, что победа Нургла гарантирована и что когда всё придет к концу, а жизнь начнётся заново, в этом будет и их вклад. Это делает их жизнь достойной, несмотря и благодаря дарам их заботливого хозяина.

Десять тысяч долгих лет мне пришлось размышлять об истинах Чумного отца, и эти истины Бог чумы счел нужным даровать мне как свидетельство своего тёмного уважения:

– Всё гниет. Тела, умы, души, идеалы. Они распадаются, и по мере распада, их носители приближаются к состоянию сокрушённого просветления в объятиях Владыки Всего.

– Бороться – значит поддаваться, ибо в борьбе человек лишь ускоряет энтропию. Поэтому те, кто борется с неизбежным, уже побеждены.

– Смерть нельзя обмануть, разложение нельзя предотвратить. В конце концов. Бог чумы приведёт всех в своё царство. Поэтому только те, кто добровольно идут в его объятия, в благоговении перед его дряхлой славой, могут претендовать на вечную власть.

Агорис Мерзостный, апостол Разрушителя.

может, и нет. Впрочем, это не имеет значения, ибо, что бы не обитало в особняке в центре Сада, нельзя отрицать, что творения этого существа одновременно отвратительны и чудесны, а радость, с которой он поглощён своей работой, заразительна.

Даже если ни одна из вдохновлённых безумием историй о Нургле не может считаться абсолютно точной, сходство между ними слишком трудно отрицать, оно простирается за пределы описаний его открытых язв, обнаженных кишок и одуряющей вони. Гниль и разложение – часть природы Нургла, но им всегда сопутствуют шутливость и энтузиазм. Таков парадокс Нургла.

Быть может, именно его безграничная энергия, страсть, с которой он наслаждается работой, и неудержимая веселость разрушают умы столь многих, кто размышляет о его существовании. Кажется невозможным поверить, что пухлый, зловонный прародитель чумы и разложения может неподдельно сиять от радости и трогательно заботиться о миллиардах душ, которых он наградил мучительными и отвратительными болезнями. Принудить свой разум к задаче примирения с такой легкомысленной скверной – значит навлечь на себя безумие. Тем, кто способен сделать это, не впадая в безумие, повезло. Они сделают важный шаг к пониманию грядущего Великого разложения. В отличие от своих менее "просвещенных" собратьев, они признают, что Повелитель чумы – неутомимый садовник гнили, который всегда пытается подготовить медленно разрушающееся царство, которое они называют реальностью, к неизбежному и гротескному апофеозу.

Сад Нургла

"В этой вселенной всё гниет. В этой вселенной человек должен гнить, чтобы выжить."

– отрывок из "Просветления Корведа Калтракса", предвестника падали

Каждый из четырех великих богов Хаоса может претендовать на власть над многими обитаемыми регионами галактики. Эти владения могут быть малы, например лагерь племенного культа на отсталой примитивной планете, или велики, например целые миры или системы. Но ни одна из этих областей, даже если сложить их вместе, не может сравниться по размерам, размаху и зрелищности с обителью, которую каждая из разрушительных сил создала для себя в Царстве Хаоса. По правде говоря, осмысленное сравнение размеров владений смертных с размерами Царств Имматериума невозможно. Такие понятия, как время и пространство, почти не имеют смысла в Варпе. Царство Хаоса состоит из мыслей и снов, реагируя на конфликты и эмоции тех, кто проходит через него. Будучи самыми могущественными существами в Варпе, боги Хаоса имеют сильнейший контроль над формой этого тёмного измерения. Благодаря этому, боги создали царства, которые являются не столько физическими регионами с границами, сколько проявленными состояниями бытия, а потому они склонны расширяться или уменьшаться в зависимости от возрастания и убывания силы их владыки. Смертный разум может вообразить их границы только во время пересечения разных миров.

Кхорн, Слаанеш, Тзинч и Нургл оказывают особое влияние на окружающее пространство через свою волю, действия и поступки приспешников. В результате владения каждого бога абсолютно уникально. Кровавый Бог существует из войн и конфликтов всех видов, так что его царство усеяно полями сражений, на которых вечно льётся кровь. Личный рай Слаанеш полон соблазнительных чудес и ошеломляющей красоты, где странники сталкиваются с искушением каждый миг путешествия. Владения Тзинча – это хаотическое нагромождение невозможных структур, лабиринтов и постоянно меняющихся ландшафтов. У Нургла же есть Сад.

Это не обычный сад. Может быть, это и не сад вовсе, но смертные умы, созерцающие проявленную волю Владыки распада, должны попытаться найти какой-то смысл в том, что они видели или слышали в тайных историях и сказках. Они вынуждены сравнить его с чем-то реальным, что они могут попробовать осознать, не сходя с ума. Запрещённые тексты, которые пытались описать самого Владыку всего, по большей части сошлись на том, что представление о Царстве Нургла как о порочном, смертоносном и всё же странно прекрасном саде лучше всего передает хаос в терминах, который неизбежно уничтожит всякий смысл.

Подобно обычному саду, владения Нургла являются домом для ошеломляющего множества флоры и фауны, находящейся во взаимосвязи и поддерживающей друг друга. Грядки ярко-синих лопатоцветов выкапывают сами себя и оставляют грязь, в которой росли, чтобы чумоносцы могли посадить семена череповников в богатый суглинок. Когда череповник вырастает и начинает цвести, он привлекает прыгающих, топающих и пылающих энтузиазмом тварей Нургла, которые ошибочно принимают их плоды за головы

новых друзей. Они яростно подбрасывают плоды в воздух, где он приклеиваются к крыльям вездесущих мух. Замедленные липкой мякотью растений, эти насекомые становятся легкой добычей для других летающих существ, которые поглощают их прямо в гниющем воздухе. Без ведома хищников, тучные мухи являются переносчиками многих экспериментальных болезней Нургла и других созданий. Заболевшие хищники извергают содержимое своих кишок по всему саду и в конечном итоге взрываются ливнями живительной плоти и крови. Это изобилие мутировавших и изуродованных тканей попадает в новые области сада, разлагаясь в компост и начиная цикл жизни и смерти заново.

Хотя Сад Нургла имеет некоторые общие черты с садами и джунглями материальных планет, он всё же не является мирским садом с точки зрения любого здравого рассудка. Гость в этом странном и опасном царстве не перемещается из одной области в другую физически. Он переживает то, что должно быть пережито. Даже демоны, которые ухаживают за садом, на самом деле не являются тем, что можно было бы счесть рабочей силой, которая прибывает на место, делает работу, а затем переходит в другие регионы. Эти демоны являются частью самого сада. Это особенно беспокоит чумоносцев, чьи преображённые умы когда-то были смертными и всё ещё стремятся привнести хоть каплю реальности в своё нереальное существование. Тем не менее, даже чумоносцы принимают своё место в саду и проводят свою вечность, наслаждаясь всем, что он предлагает.

Чумной отец предоставляет всем своим детям множество способов исследовать и оценить Сад, и даже стать его частью. Хотя он и бог Хаоса, у него есть потребность создавать порядок, контролировать свои творения и эксперименты. Посетитель царства Нургла нашел бы головокружительное количество разнообразных впечатлений. Здесь он может найти деревья, сделанные только из плоти элдар, постоянно источающие слезы умирающей расы. Он может найти поля, где из земли вырастают языки, каждый из которых покрыт волдырями от той или иной инфекции. Никто не знает, какие чудеса поджидают за следующим поворотом тропинки, что тянется и вьётся по всему саду, но любой, кто столкнется с ней, несомненно, подвергнется испытанию своего здравомыслия, если выживет, чтобы поделиться этой историей.

Сад Нургла – это постоянно меняющееся царство, преобразующееся в соответствии с потребностями и прихотями хозяина. Многие области существуют лишь временно, принимая форму, позволяющую потворствовать определенной фантазии или быть предоставленным особо совершенному великому нечистому в качестве награды. Тем не менее, легенды намекают, что некоторые аспекты этого

зловонного царства остаются относительно постоянными. Нургл нужны поля, на которых он мог бы выращивать свои погибшие травы, ямы для хранения тел, на которых он проводил свои эксперименты, и, что самое важное, гигантский и ветхий особняк, в котором он хранит свои творения, варит легендарные заразы, принимает гостей и строит планы Великого распада.

ГУБИТЕЛЬНЫЙ ДОМ СТРАДАНИЙ И ВЕСЕЛЬЯ

В центре Сада Нургла стоит дом распада. Его искореженная и искореженная структура скрипит и стонет под воздействием зловещих ядовитых ветров. Ставни едва держатся на оконных рамах, лишь наполовину заполненных разбитыми стеклами. Канализационные стоки выбрасывают жуков, личинок и скрюченных многоножек, у которых вместо тела только языки, а вместо ног – человеческие пальцы. Краска постоянно трескается и отслаивается от дерева, но дом никогда не теряет своего серо-зелёного оттенка. Вдоль крыши сотни дымовых труб выбрасывают тёмные облака, которые при ближайшем рассмотрении состоят из миллионов парящих, жужжащих мух.

Дом окружают деревья, сделанные из костей и приносящие плоды, что начинают гнить, ещё не успевая вырасти. Голые ветви этих древних деревьев служат убежищем для демонических птиц, поющих погребальные песни любому непрошеному гостю. Это дом чумы, гнили и смерти. Это особняк Нургла, а это значит, что он также является прибежищем надежды и обновления. Невозможно объяснить силу, которая удерживает это сооружение от разрушения, кроме того, что это место обитания Владыки Всего, чья безграничная энергия, чувство вечной цели и безграничная радость за свою работу сливают совершенный мир с неизбежностью распада.

Сам Нургл часто сидит в массивном кресле рядом с входной дверью особняка. Оттуда он умоляет посетителей, как вызванных, так и нежданных, приблизиться, поделиться историями и сомнительными возлияниями и исследовать бесчисленные комнаты.

Внутри этого огромного сооружения гость запросто может заблудиться. Прогнившие половицы обрекают многих на медленное поглощение пожирателями падали, обитающими на нижних уровнях. Величественные лестницы, украшенные изъеденными молью коврами, манят блуждающие души, ведя их в покои, где демоны рады получить новую, свежую плоть.

Если гость обойдёт эти комнаты и продолжит путь наверх, он может найти путь на чердак, где Нургл хранит образцы своих многочисленных творений, снова и снова каталогизирующиеся и пересчитывающиеся сопровождающими его чумоносцами. На чердаке также стоят сосуды с внутренностями жертв чумы из разных времён и пространств. Души заключены в простые стеклянные сосуды, оставленные медленно тускнеть и исчезать по мере того, как болезни духа истощают их до костей.

Если гость пройдёт мимо лестницы и углубится в особняк, он может наткнуться на кухни и кладовые Отца чумы. Каждый грязный ингредиент, каждый чумной компонент, который только можно вообразить (и некоторые, которые бросают вызов здравому смыслу), лежит здесь на полках, аккуратно помеченный и готовый к погружения в большой котёл. Мудрый гость быстро уходит отсюда, зная, что задержаться – значит стать ароматизатором для ядовитого рагу, ибо этот котел – одна из самых ценных вещей Нургла, и он любит держать его полным. Именно в этом огромном черном тигле Владыка Всего варит множество язв, которые изливает в царство смертных. Нургл – творческое существо, и будет черпать вдохновение для экспериментов там, где найдёт. Он редко может устоять перед искушением добавить в свои ядовитые варева посетителей.

ОЖИВЛЁННАЯ ТЕРРИТОРИЯ МРАЧНОГО ПОМЕСТЬЯ

Нургл отличается от других Разрушительных сил великим множеством особенностей, в том числе и тем, как он рассматривает свои владения в пределах царства Хаоса. Кхорн, например, редко покидает свой трон, выкрикивая приказы генералам с вершины горы черепов. Слаанеш наблюдает за событиями своего царства из дворца или бродит по Вселенной, пытаясь соблазнить смертных отдать свои души, чтобы удовлетворить собственный голод. Тзинча, похоже, вовсе не волнует состояние его искорёженных и раздробленных земель, он тратит время на заговоры и вмешательство в дела других царств. Нургл же лелеет красоту и сюрпризы своего сада. Он регулярно прогуливается по его извилистым тропам, резвясь со своими демонами и останавливаясь, чтобы понаблюдать, как одна из его болезней берет своё на раненом пленнике. Нургл поддерживает связь со своей землёй и её многочисленными регионами.

В своих блужданиях за пределами особняка он проходит мимо некоторых из своих любимых мест, многие из которых существовали с тех пор, как Нургл впервые подумал о них, и, вероятно, будут моделями для возрожденной Вселенной, которая непременно родится. В нескольких шагах от особняка находятся Смертные Одры, место, которое он

посещает чаще, чем любое другое. Это место служит двум целям. Здесь не только томятся заблудшие путешественники и побеждённые захватчики, запертые в глубоких ямах и засасываемые в грязь этого места, ожидающие будущего нечестивого использования или их окончательной гибели, но именно здесь Нургл может предаться одному из своих величайших видов развлечений. Чумной отец любит слушать истории о царствах, лежащих за пределами его собственного. Они вдохновляют его на создание новых болезней, которые хорошо подходят для других земель, и в Смертных одрах у него есть бесчисленные потенциальные рассказчики. Иногда он предлагает этим несчастным шанс улучшить свое положение, выплевывая червей из ртов и делясь с ним историями о своих мирах. Тех, кто достаточно забавляет его, вытаскивают из грязи и уносят в особняк. Там им выпадает великая честь стать сосудами для новых хворей Нургла. Как только они должным образом заражаются, дедушка Нургл улыбается, даёт им последнее нежное, кишкодавящее объятие и отправляет их родные земли.

После посещения Смертных Одров, Нургл часто отправляется в Оспенные Дворы. Именно здесь он проверяет эффективность своих заражений плоти и духа. Каждая болезнь требует различного набора испытаний, чтобы оценить её способность исполнить желания Отца Чумы. Это означает, что физическая форма Оспенных Дворов изменяется в соответствии с поставленной задачей. Для испытания духа эта часть Сада может быть заполнена кристально чистыми озёрами. Обезвоженный испытуемый может увидеть эти озера и, веря, что спасение близко, глубоко напиться прохладной воды. Мгновением позже вода обратится в гной, терзающий больную и ослабевшую душу. Для проверки кожееда, Оспенные Дворы могут быть заполнены колючей ежевикой. Заражённых пленников можно отправить бегом через демонические растения, не останавливаться им помогут твари Нургла. Если пленники кричат, проходя сквозь острые, как бритва, ветви, то Нургл знает, что бедняги всё ещё могут чувствовать боль, а потому болезнь нуждается в доработке. Независимо от того, в каком воплощении находится Оспенные Дворы, этот уголок Сада всегда даёт Нурглу новые озарения, поэтому он проводит там много времени.

Есть и другие места, подобные этим — места, которые всегда полны активности и радости. Моравусиум, где пускают корни самые ценные и ядовитые травы, Дендрарий Дунглаша, где очищенные экскременты свисают с деревьев, как гнилые, вонючие лозы, и многие другие. Все эти области обеспечивают Нургла ингредиентами и знаниями, необходимыми ему для дальнейшей работы с котлом, когда он возвращается в особняк после одной из своих вдохновляющих прогулок.

ЦАРСТВО МИЛЛИОНА И ОДНОЙ ХВОРИ

В дополнение к основным областям Сада, существует неисчислимое множество иных, которые наслаждаются менее постоянным существованием, создаваясь и распадаясь с восхождением и уходом одного из недугов Нургла. Некоторые из них, вероятно, существуют только в кошмарных видениях и ненадежных галлюцинациях изуродованных болезнью умов. Тем не менее, сад почти бесконечен, и не так уж невероятно, что получатель одного из великих даров Нургла может быть благословлен мимолетным проблеском царства Чумного отца.

С последним предсмертным вздохом некоторые смертные задыхаются и выдыхают слова, говорящие, что они слышат слабый звон колоколов. Возможно, он исходит от цветов, которые растут на Смертокольных полях. Когда смертный умирает от одной из многочисленных болезней Нургла, один из этих бледных цветов раскрывается и издает жестяной звон, чтобы отметить успех работы Нургла. Звон не прекращается.

Висячие сады Туш'Болга – это великолепное зрелище. Этот отдаленный кусочек владений Нургла был отдан великому нечистому Туш'Болгу в знак признания того, что именно он использовал удушающую чуму, чтобы сокрушить нашествие орков на Хуракс, планете, которую Нургл жаждал заполучить. Чтобы увековечить его победу и продемонстрировать вечную благодарность господину, Туш'Болг использовал собственные кишки, чтобы повесить каждого орка колонии на деревьях его владений. Там они болтаются и гниют, медленно умирая, но так и не умирая.

Чумоносцы выбрасывают органы из тел жертв болезни в сортировочные бассейны, что облегчает им подсчет числа умерших от каждой болезни. Твари Нургла резвятся на полях, где посаженные шипы дают урожай продуктов, вызывающих слабоумие. Нурглинги радостно кудахчут, скатываясь по склонам холмов, которые спонтанно образуются, когда великие нечистые извергают полки, которые поглотили тысячи лет назад. Сад Нургла – это удивительное место, наполненное жизненной силой, весельем и переживаниями, недоступными пониманию смертных. Это игровая площадка для приспешников Повелителя распада, его лаборатория и прекрасный дом для бога, который знает, что его царство – это зародыш грядущего.

Слуги Великого Парадокса

"Сколько чудесных радостей! Сколько надежд и мечтаний! О, Чумной отец, твои дары безграничны! И всё же я составлю о них отчёт."

– Гноепасть, чумоносец

Демоны Нургла и смертные одинаково улыбаются при мысли о служении своему богу. Другие хозяева суровы и требовательны, но Повелитель мух только просит, чтобы его слуги принимали каждое мгновение. Несмотря на то, что они гниют, больны и искалечены до неузнаваемости, благословенные приспешники Нургла вознаграждены чувством мира и уверенности в своей конечной цели во вселенной.

ДЕМОНЫ

Как и все демоны, которые служат прихотям своего тёмного божества, приспешники Великого Повелителя распада подчиняются приказам своего хозяина. И всё же, в отличие от честолюбивых кровопускателей Кровавого Бога или эгоцентричных демонеток Принца наслаждений, те демоны, что служат Нурглу, делают это с радостью, понимая свою

роль в Великом Распаде и считая дни до его начала.

Из Сада Нургла демонические приспешники Отца чумы каждый вносит свой вклад в достижение целей Нургла. Некоторые помогают своему господину в создании совершенной болезни, принося своему господину гнилую, зараженную личинками плоть поверженных врагов. Другие сеют по галактике споры многочисленных язв своего хозяина, принося разложение и гниль в далекие миры. Легионы демонов отправляются на поле битвы, чтобы принести смерть прямо к порогу врагов Нургла, пронзая плоть и дух чумными мечами и другим оружием разложения. Есть даже те, чей единственный вклад заключается в том, чтобы играть, напоминая другим, что Нургл – бог жизненной силы и безграничной энергии, а не просто торговец смертью.

Подсчет, сбор урожая, эксперименты, жатва, потребление, гниение, смех — всё это важно для Нургла, и его любимые дети стремятся угодить своему Чумному отцу.

Великие нечистые

Чумные владыки, Хозяева мух, Повелители зловоний

Великие демоны всех Богов Хаоса носят великое множество имён, каждое из которых подчеркивает особый аспект этих ужасных существ, но только великие нечистые имеют право использовать имя своего господина как собственное. Именно этот факт может придать некоторое правдоподобие бреду, утверждающие, что видел величественную фигуру Нургла. Если верить истерическим воплям этих смертельно раненных душ, случаи появлении Чумного отца удивительно похожи на рассказы смертных, которые видели настоящего великого нечистого и выжили, достаточно долго чтобы рассказать об этом ужасе другим. Огромные и округлые, источающие грязь и разложение, оставляющие за собой мерзость и порчу, физические формы великих нечистых служат для устрашения врагов Нургла и напоминания его последователям о великолепном боге, что благословил их силой, дабы выстоять перед лицом такого подавляющего телесного разложения.

Повелители зловоний – любимые дети Нургла, его благословенные эмиссары и доверенные помощники. В битве они ведут свои армии, ибо в равной мере они проницательные генералы и могущественные воины. Они вынашивают бесчисленных детенышей, которые постоянно выползают из их тучных тел. Они путешествуют по галактике, размещая многочисленные язвы своего хозяина глубоко внутри своих похожих на котлы кишок, варят отвратительные варева до идеального состояния и, в конце концов, вспарывают собственные животы и извергают ядовитое содержимое на избранных Нургла. Как мрачные мастера-садовники и хранители несчастий, они заботятся о гниющих растениях и больных животных Сада Нургла, а также о том, чтобы чумоносцы и другие обитатели вносили свой вклад в благословение всей галактики дарами Дедушки.

Князья демонов

Сеятели чумы, Мерзостные лорды, Предвестники перерождения.

Многие смертные последователи богов Хаоса совершали ужасные деяния во имя своих хозяев. Лидеры культов регулярно вербуют новых верующих. Миллиарды приверженцев ежедневно совершают отвратительные акты преданности тёмным лордам. Для сущностей калибра Нургла такие акты преданности обыденны и обычно не заслуживают внимания Чтобы привлечь внимание Владыки Всего, последователь должен распространять болезни в колоссальных масштабах, заражая целые планеты смертельной чумой. Он должен разрушать экономики целых городов и погружать миллиарды их жителей в пучину голода, гниения и разложения. Кандидат на демоничество должен доказать свою ценность на уровне, который большинство смертных не способны даже вообразить. Как только он совершит поступок, который вызовет улыбку на покрытом волдырями и сочащемся кровью лице Нургла, он сможет поклясться в непоколебимой преданности делу Великого разложения.

Мало кто из тех, кто стремится к этой награде, действительно получают её. Неудача заканчивается жалкой смертью или, что еще хуже, проклятием превращения в отродье Хаоса, вечной жизнью в виде безмозглого, корчащегося чудовища. Тем не менее, те, кто проникает в грязное сердце Нургла, получают его самое тёмное благословение: апофеоз

Чумоносцы

Носители гнили, Личиночники, Испорченные, Счётчики Нургла

Нургл гордится всеми чумами и хворями, которые он создал в в дар обитателем Царства смертных, но одна болезнь выделяется среди всех остальных как, возможно, любимое детище Чумного Лорда — гниль Нургла. Большинство болезней опустошают тела заражённых, многие даже разъедают души своих жертв, но Гниль Нургла полностью поглощает тех, кто заражается ею — разум, тело и душу. Она возвышает их из существ слабой смертной плоти и видит, как они возрождаются в саду Нургла как в вформе чумоносца.

Как только они выходят из грязи и мерзости Сада, их смертные страдания исчезают, такова награда за их веру в Нургла и принятие его даров. Каким бы ни было их старое тело, будь то имперский гвардеец, космический торговец, нищая мать десяти голодающих отпрысков или лидер чумного культа в ржавом подулье, их новые формы очень похожи

на формы других недавно перевоплощенных. Их плоть тусклая, покрыта язвами и открытыми ранами. Образуются и лопаются пустулы, их содержимое выливается наружу и собирается в складках плоти. На всех лицах у них по одному расположенному в центре глазу, а из головы торчит рог. Их конечности неестественно неуклюжи, но наполнены силой, которую смертный, вероятно, не чувствовал уже много лет. Чумной меч, оружие, которым он будет поражать врагов и друзей Нургла, вручается каждому новому чумоносцу как символ верности. Человека, которым они когда-то были, больше нет, он превратился в физическое воплощение любви Нургла к своим детям.

Хотя они оставили свои смертные сущности позади, возможно, часть их прежнего существования осталась в них, потому что эти учётчики неизменно стремятся заполнить свои дни мирскими задачами, большинство из которых включают в себя стремление установить какой-то порядок в хаосе их нового дома. Многие ухаживают за Садом, помогают другим чумоносцам появиться на свет или ведут каталоги болезней, созданных Нурглом. Некоторые даже пытаются выполнить невыполнимую задачу – вести учет постоянно меняющегося числа нурглингов, населяющих Сад. Всё это довольно странное поведение для демона, по сравнению с дикими действиями кровопускателей или извращениями демонеток, но Нурглу приятно видеть, как его дети делают то, что они хотят, а отцовская любовь позволяет восхищаться заслугами детей даже не понимая их.

Глашатаи

Главные осквернители, Одержимые чумой, Решительные

Благословлённые Гнилью Нургла, претерпевают самые извращённые и грязные телесные изменения, какие только можно вообразить. Язвы набухают, пульсируют и распадаются, разбрызгивая гной и личинки. Синяки появляются даже от малейшего контакта, часто без контакта вообще, окрашивая плоть в фиолетовый, жёлтый и чёрный. Пальцы рук, ног, уши и губы гниют и отваливаются. Тазовые кости размягчаются и ломаются, проталкивая кости ног сквозь прогорклую плоть. В особо порочных случаях глаза и язык становятся плодородной почвой для размножения мух или даже одного-двух особенно озорных нурглингов. Ни одни слова не способны описать весь ужас и красоту трансформации.

Плата, которую она берет, выходит за пределы физической формы и проникает в умы и души смертных. Тем не менее, преданные последователи Нургла понимают, что даже это страдание – подарок учителя. Большинство из них терпят разложение так долго, как только могут, лелея каждый день своей жизни и высоко оценивая своё место в великом цикле. Однако есть и такие, кто отказывается от всего, что дал им дедушка Нургл. Они предпочитают убить себя, а не страдать от своей болезни, как они обещали. Эти несчастные забыты. Отвергнутые разочарованным владыкой, они растворяются в ничто, их плоть и души полностью поглощаются.

Есть и третий путь, открытый для самых сильных и решительных верующих. Сопротивление гниению Нургла в конце концов всегда невозможно, но для этих преданных смертных конец можно предотвратить. По мере того, как их тела всё больше и больше разлагаются, мирное спокойствие нисходит на их умы и поселяется в их душах. В конце концов, превратившись в неподвижные груды едва дрожащей плоти

и гниющих внутренностей, даже эти смертные сдаются. Когда они возрождаются в Саду, их тело становится более массивной, сильной и могущественной, чем у тех, кто не смог противостоять гниению, как они. Эти чумоносцы получают одну из величайших наград Нургла, ведя и вдохновляя своих меньших братьев в качестве глашатаев.

Твари Нургла

Болонки Нургла, Гончие слизи, Величественные заразители

Каждый из демонических приспешников Нургла с удовольствием вносит свой вклад в осуществление великого замысла Чумного отца о коллапсе и возрождении вселенной. Предстоит ещё многое сделать, начиная от подсчета числа погибших от каждой выпущенной чумы и заканчивая заполнением гнойных ям свежей плотью. Это усилие непрестанно, но неотлучно сопровождается радостью. Когда демоны приступают к своей работе, их иногда прерывает неожиданный, но всегда желанный визит одного из самых замечательных созданий Повелителя распада — твари Нургла. Подталкиваемые коренастыми ногами и покрытым желчью, скользящим хвостом, эти восторженные Гончие скачут по Саду, постоянно ища товарищей для игр. Их гниющие языки обвиваются вокруг чумоносцев, притягивая их к ядовитой пасти зверя. Они врезаются головой в тщательно рассортированные груды конечностей, голов и других сгнивших частей тела, заставляя учётчиков начинать заново. Ничто не воплощает радостную природу Хаоса так,

как тварь Нургла. Хотя они и разрушают какую-то уже сделанную работу, ни один чумоносце, великий нечистый или нурглинг никогда не жалуется, ибо эти животные являются физическим воплощением воли их бога: нести энергию, жизненную силу и веселье во вселенную. Они напоминают другим миньонам, почему они служат своему хозяину.

Это безграничное стремление к играм и неутолимая жажда внимания также служат Владыке распада, когда его силы вступают в конфликт. Тварь Нургла может прожить тысячи лет, так и не узнав о великом мире за пределами Сада. Когда его забирают в царство смертных и посылают на врагов Нургла, волнение, которое испытывает тварь, невозможно сдержать. Она бросаются на ряды врага, пытаясь найти новых друзей и товарищей по играм. Броня мгновенно гниет при контакте с едкой слизью, покрывающей тварь. Кости и оружие разлетаются вдребезги под тяжестью туши, когда тварь прыгает по своим новообретённым товарищам. Когда несчастные жертвы перестают двигаться, тварь Нургла ненадолго останавливается, чувствуя легкую грусть от того, что его друг больше не будет играть, прежде чем отправиться на поиски кого-то нового.

Чумные трутни

Гниющие всадники, Кнецы скорби, Гнойные вороны

Когда тварь Нургла убивают новые друзья, с которыми она надеялся порезвиться, то испытывает крайнее разочарование и впадает в депрессию, её сущность отступает обратно в Варп и находит покой в грязных ямах сада. Там она проводит столетия, формируя новое тело, защищенное от угроз массой раздутых мух. С течением времени существом овладевает глубокая депрессия и обида. Это делает его очень редким обитателем Сада — существом без радости, охваченном грустью и обидой. Когда тварь выходит из долгого покоя, его новая форма сильно отличается от исходной. Его кожа образует хитиновый слой на спине. Веретенообразные, покрытые лезвиями конечности приходят на смену коротким, коренастым ногам. Наиболее драматично то, что щупальца зверя уступают место огромным крыльям, похожим на крылья мух, которые защищали зверя, пока он восстанавливался.

Новый чумной трутень пытается вернуться в мир смертных, злоба в его сердце заставляет искать и уничтожать тех, кто отказался играть с ним столетия назад. Если бы чумной трутень остался в одиночестве гнев быстро свёл бы его с ума, но Нургл – любящий и милосердный бог, не способный вынести, когда один из его детей так страдает. Чтобы облегчить боль, Отец чумы соединяет чумного трутня с чумоносцем, который заслужил почетное место в демонических легионах. Отношения между трутнем и всадником приносят пользу как бывшей твари, так и любимому чумоносцу. Всадник получает возможность перемещаться быстрее, что позволяет ему подсчитывать множество гнилостных благословений Нургла более тщательно, чем когда-либо прежде. Всадник обретает вечного спутника, позволяя боли предыдущего предательства гноиться немного меньше, а ранам жертвы гноиться немного больше.

Нурглинги

Ликующие отверженные, Споры гноя, Клещи Нургла, Маленькие лорды

Хотя они и являются одними из самых незначительных приспешников Нургла, нурглинги, несомненно, одни из самых многочисленных и самых любимых. Даже их внешний вид приятен Владыке Всего, ибо каждый нурглинг подобен ничтожной копии самого повелителя ужаса. Это, пожалуй, неудивительно, учитывая, что нурглинги формируются во внутренностях великих нечистых, которые сами физически отражают отталкивающее великолепие Нургла. Нурглинги служат Отцу мерзости, в котором они были сформированы, часто притворяясь, что их прародитель – сам Нургл. Они играют в складках его плоти, приносят ему кусочки, ковыряются в его язвах или дают ему новые, а в остальном ищут его одобрения, все время хихикая. Иногда их дарят глашатаям или другим могущественным воинам, чтобы они служили ему живыми постаментами или несли его в паланкине. В этих случаях нурглинги будут обращаться со своим новым хозяином так же, как они обращались с великим нечистым, от которого они произошли, — предпочтет ли это новый господин или нет.

Демоны Нургла подражают Повелителю распада и следуют его путем самыми разными путями. Когда они не соперничают за внимание своего родителя-демона, нурглинги чаще всего пытаются делать то, что отражает весёлую природу самого Нургла. Это часто приводит к тому, что они вмешиваются в работу чумоносцев, которые считают нурглингов чем-то вроде помехи – хотя обычно они не высказывают своего раздражения, по крайней мере, когда великий нечистый находится в пределах слышимости. Например, как раз в тот момент, когда чумоносец почти закончил подсчитывать количество капель гноя, необходимых для заполнения определённого бассейна, через него может пробежать рой нурглингов, игриво брызгая прогорклой слизью и разбрасывая её повсюду. В их природе – чинить проказы, точно так же, как в природе чумоносца – вести счет. В Царстве хаоса, даже в относительно упорядоченном царстве Нургла, нет ничего удивительного в том, что гармония ускользает от большинства демонов.

СМЕРТНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ НУРГЛА

Вселенная огромна, но ни одна её часть не остаётся незатронутой враждой, изменениями и жадностью. Служение Нургу даёт безопасную гавань в бурлящем море сомнений. Страх перед немощью отодвигается в сторону и заменяется знанием того, что впереди нас ждёт более великая судьба, свободная от кошмаров, терзающих тех, кто не понимает великого цикла смерти и возрождения.

Не все смертные последователи Нургла быстро принимают его благословения. Многим нужно страдать, прежде чем смогут принять истину. Для пути, полного парадоксов, одним из величайших является то, что чем дольше смертный борется против принятия Нургла, тем сильнее будет его форма, когда он наконец уступит. Через неизмеримые страдания и потери смертный обретет устойчивость и силу.

Космодесантники хаоса

Порча. Это слово лежит в основе самого раздирающего, разрушительного и длительного конфликта, который когда-либо знала галактика. Именно испорченность духа заставила Гора и половину всех легионов космического десанта выступить против Императора человечества. Искажение воли сломило решимость тысяч воинов, которые находили непосильными тяготы служения слабому делу в поддержку жестокого господина. Разложение веры бросило тысячи других на новый путь славы и свободы, принятия новых, более тёмных владык, которые благословляли их осязаемыми дарами и наградами, а не мимолетными обещаниями и неблагодарными страданиями. Порча тела — старческая немощь, заражённые раны и разрушительные последствия болезней были достаточны для бесчисленных других, чтобы обратиться к единственному существу, способному спасти их от страданий их упадка — Нургле.

Одними из первых, кто покинул Императора и принял Повелителя распада, были Мортарион и его Гвардия Смерти. Покинутые богом-трупом людей и обречённые на голод и болезни, они заключили сделку со своим новым тучным хозяином и были спасены. Боль их притупилась. Их тела стали вместилищем личинок, мух и множества инфекций. Им были даны новые силы и цель, о которой они никогда раньше не задумывались. Став чумными космодесантниками, они приняли порчу во всех её формах как естественную и неизбежную часть жизни. Наделенные силой и просветлением они приступили к задаче донести благословения и откровения Нургла до масс. Они стали гнилым кулаком Нургла, распространяя его заразительное послание надежды и настойчивости по полям сражений галактики. Но они не остались его единственными слугами в силовых доспехах.

Зоны военных действий являются рассадником всевозможной порчи. Они предоставляют достаточно возможностей для того, чтобы истины Нургла проявились и предстали перед теми, у кого есть открытые глаза, чтобы видеть их, и хитрость, чтобы использовать их. Чумные космодесантники, такие как Гвардия Смерти и другие, распространяют болезнь с каждым броском чумной гранаты или ударом чумного ножа, но другие формы разложения также формируют события. Разрозненные отряды из многих легионов предателей и орденов-отступников, хотя и не особенно преданные набожному поклонению Нургла, знают в своих извращенных сердцах, что Повелитель оспы прав в том, что крах неизбежен. Повелитель распада учит, что ничто не вечно, и этот урок космодесантники Хаоса хорошо усвоили.

Даже после того, как легионы Нургла выиграли битву и ушли, его работа продолжается. Изломанные тела гниют, органы и плоть превращаются в кашу и обновляют почву, в которую они просачивались. Хотя их подход менее изощрен, чем у любовно созданной чумы, космодесантники Хаоса удивительно эффективны в превращении огромных вражеских армий в сырье для возрождения, и поэтому он с радостью принимает их службу.

Мутанты

Некоторые из тех, кого коснулось неконтролируемое искажающее влияние богов, таких как Слаанеш или Тзинч, могли бы выдать себя за нормальных, по крайней мере на время. Лишнюю конечность или третий глаз можно прикрыть или замаскировать, но безошибочное зловоние разложения, которое висит в воздухе вокруг мутанта, пораженного одной из многочисленных болезней Хозяина поветрий, невозможно не заметить. Даже самая маленькая пустула наполнена столь ядовитой жидкостью, что, когда она лопается, те несчастные, которым посчастливилось оказаться поблизости, начинают неудержимо дергаться, стараясь не опустошить желудки.

Из-за того, что им так трудно оставаться скрытыми, мутанты, в которых проявляется разрушительное влияние Нургла, часто живут очень недолго. Для большинства это милосердие. Их шансы стать великим чемпионом Хаоса или возродиться в Саду в лучшем случае невелики, так что для этих гнилостных негодяев действительно мало надежды. И всё же инстинкт самосохранения заставляет их жить так долго, как они могут, возможно, находя убежище в сырых канализационных трубах городов или в склепах примитивных культур, где вонь разложения и грязи вокруг них дает небольшой шанс замаскировать их собственный отвратительный запах. Такая тактика, обычно срабатывает лишь на короткое время. Если только их не находят и не защищают сочувствующие культисты, эти мутанты почти всегда оказываются преданными своими собственными тошнотворными уродствами. Ревностным жрецам, бдительным стражам или даже просто перепуганным

бывшим членам семьи достаточно проследить за запахом, чтобы обнаружить укрывище ядовитого мутанта. Загнанные в угол, одинокие и часто настолько искажённые, что не могут убежать от своих преследователей, эти жалкие души находят покой в пламени.

Чумные культы

Не все, кто стремится служить Нурглу, имеют средства привлечь его внимание посредством великих свершений. Большинство смертных не обладает мощью космодесантника Хаоса или влиянием извращённого политического лидера. Для обычных верующих, внимание часто лучше всего достигается, когда они объединяются в культ чумы. Сила такой группы намного больше, чем у любого из её членов. Столь многое из того, что находится вне досягаемости одиночки, может быть достигнуто совместными усилиями. Продовольственные склады имперских казарм, например, защищены от вмешательства и саботажа. У двери всегда стоит охранник, который следит за тем, чтобы никто не входил и не выходил без его ведома, также бдит повар, который извлекает ингредиенты и использует их для приготовления пищи, и начальник снабжения, следят за расходом и сроками годности. В одиночку эти люди могут сделать очень мало, но если все они являются членами одного и того же культа чумы, дело может принять совершенно иной оборот. Охранник может смотреть в другую сторону, когда подозрительные материалы проносятся контрабандой и хранятся в безопасном месте от посторонних глаз. Начальник снабжения может скрывать контрабанду от официальных записей и маскировать её присутствие в кладовой. Повар может получить доступ к ингредиентам и использовать их, чтобы испортить еду всего гарнизона, принося болезнь всем солдатам сразу и позволяя казармам пасть перед захватчиками. Поступков, подобных этим, вполне может быть достаточно, чтобы заслужить небольшую милость в глазах истинного повелителя. Возможно, и нет, но шансы члена культа гораздо выше вместе, чем у одиночки.

Болезни и отчаяние распространены по всей галактике. Смерть также неотступна, особенно когда чума захватывает регион. Некоторые из тех, кто поклоняется Нурглу, видят смерть, которая следует за болезнью, неверно истолковывают волю Повелителя чумы и создают культы смерти вместо культов чумы. Для этих несчастных душ смерть – это всё. Они верят, что конечная цель Нургла – окончательная смерть. Они ошибаются. Одной из общих задач, которую часто берут на себя чумные культы, является искоренение соперничающих культов смерти, которые так вопиюще обидели Нургла. Борьба между двумя типами культов обычно ограничивается небольшими стычками или отдельными убийствами. Только когда становится слишком поздно, когда чумной культ побеждает еретиков и по улицам распространяется неудержимая зараза, власти осознают свою ошибку.

Банды

Культы чумы – это группы относительно бессильных индивидуумов, которые объединяются вместе, чтобы поклоняться Нурглу любым доступным им способом. В бандах нет столь ничтожных смертных, подрывающих усилия могущественных личностей. Они состоят из величайших воинов, лучших тактиков и наиболее творчески одаренных смертных приспешников Нургла. В отличие от культов чумы, банды Нургла, вероятно, уже завладели его вниманием. Многие члены банды – космодесантники Хаоса, которые давным-давно получили благословение Дедешки. Общая цель и способность действовать совместно побуждают банды к достижению величия во имя Отца чумы. Многое отличает банды от культа чумы, но одно величайших отличий заключается в том, что они не прячутся. С властью, силой, волей и многими дарами Нургла, которыми они обладают, в этом просто нет необходимости.

Нетрудно представить, почему космодесантник хаоса может оставить своих братьев. Верность и самопожертвование не являются отличительными чертами потерянных и проклятых. Служение Нурглу может сказаться даже на самых преданных последователях. Прогрессирующая мутация, потеря подвижности или даже фанатичная преданность, превосходящая преданность его товарищей, могут лишить чумного десантника способности эффективно функционировать в своем отряде. Иногда его единственный выход – порвать с товарищами по отряду и продолжать осквернять галактику в одиночку. Изоляция, однако, противоречит социальной природе Нургла. Одиночество гноится в сердце чумного десантника или другого космодесантника Хаоса, покинувшего свой легион, так что дедушка Нургл часто стремится достучаться до своенравного последователя. Воин слышит добродушный смех своего учителя и следует за радостным шумом. Как

только веселая тропа проходит до конца, загубленная душа благодарит своего заботливого бога, ибо чаще всего он находит товарищество других, чья вера и преданность Нургглу поставили их в сходное положение. Вместе банда образует нечто вроде странствующей кавалькады веселья и гнили, свободной от структур, навязанных организацией легиона, и принимающей друг друга в качестве примеров учения Нургла.

Эти банды могут сделать многое, на что не способны культы чумы или легион космодесантников хаоса. Примеров таких амбиций предостаточно. Огромные реки гноя, которые текли из вулкана на Гренетус Майор, были делом рук рвотных масс Йоргола, когда маленький отряд прошел незамеченным оборону планеты и принес благословение оспы из личного котлы Нургла извергающейся горе. Поскольку они были свободны действовать в соответствии со своими собственными планами, члены Братства нечистого милосердия могли воспользоваться случайной возможностью и заразить весь запас провианта в проходящем торговом флоте. Таким образом, груз распространил чуму Стенчгута на весь континент Ксурунта. Это лишь некоторые из многих деяний, совершенных бандами Нургла от его имени. Идеально расположенные между мелкими помехами местных культов чумы и масштабными кампаниями по разложению Гвардии Смерти, действия банд Нургла идеально служат целям Повелителя распада – факт, в котором их члены находят большое утешение и радость.

Неисчислимые хвори

"Его враги зачахнут и умрут. Его союзники зачахнут и умрут. Вселенная и всё, что в ней есть, зачахнет и умрёт. И когда Великое разложение поселится на земле и проникнет в самые основы самой реальности, тогда Владыка Всего восстанет из гнили и разрухи, широко раскинет руки, чтобы вернуть всех своих послушных детей..."

– "Победа перерождения», из Литании Неизбежности

Хотя они стараются принять каждый оставшийся день жизни, чтобы предотвратить неизбежное, те, кто служит Нургглу, должны принять свою окончательную смерть. Они также должны обладать равной уверенностью в перерождении. Эта надежда на что-то новое и славное – великое утешение, которое разделил с ними Чумной отец. Это надежда, рождённая из собственного понимания Нурглом устройства вселенной. Точно так же, как его последователи приняли учение своего господина, сам Нургл давным-давно признал, что разложение приносит конец всему сущему, но через такое разложение жизнь начинается заново. Разложение – это победитель во всех битвах, противостояние которому не имеет смысла. Вот почему Нургл воспринимает разложение как оружие, инструмент, средство обучения и руководства своими последователями. Разложение лежит в основе философии и методов Нургла. Благословлённые изменёнными формами и обновлённой целью, приспешники Нургла становятся его орудиями в Великом разложении. Будучи сосудами и воплощениями разложения, смертные и демоны в равной степени являются живым топливом, питающим великий цикл своими действиями и простым гниющим, заразительным присутствием в Царстве Хаоса и смертном плане.

Гниль, блистательная гниль

Лишь немногие посвятивших себя Нурглу, делают это в уверенности, что он предлагает лёгкий путь к власти и славе. Он не обещает власть, грубую силу или гедонистические излишества. Те, кто обращается к Нурглу за помощью, не стремятся воплотить свои мечты в реальность, уничтожить тех, кто противостоит им, или обрести обожание всех, кто их знает. Нет, большинство смертных, которые попадают в зловонные объятия Дедушки, желают лишь одного – положить конец страданиям. Они взывают к нему, чтобы он защитил их от разрушительных болезней, спас от медленной, мучительной смерти или иным образом избавил их от всего, что может их беспокоить. Есть даже такие, кто не ищет его, но ним приходит один из его посланников и предлагает сделку.

Безотносительно того, искали ли они его дары или сами были найдены, обмен никогда не бывает таким, как ожидалось. Смертные отбрасывают сомнения и страхи. Они обнаруживают, что больше не находятся в парализующих тисках отчаяния и страдания. Их болезни, однако, сохраняются, и обычно к ним присоединяются другие. Появляются новые язвы и пустулы, а содержащаяся в них грязная жидкость становится домом для мелких червей и личинок. Животы разбухают и раздуваются, плоть напрягается, чтобы сдержать кровоточащие внутренности, стремящиеся вырваться из тела. Старые раны снова открываются и вызывают новые инфекции. Все болезни и слабости, которые эти смертные когда-то стремились оставить позади, навсегда поселяются в их телах и умах.

Всё это должно восприниматься как первый урок Нургла — распад неизбежен, но также и великолепен. Это знание проливает свет на тех, кто следует за Нурглом. Если все вещи разрушаются, то каждое мгновение – это дар. Почему бы не использовать эти моменты, чтобы сформировать то, что должно прийти и взрасти на останках? Зачем сидеть сложа руки, погружаясь в боль и печаль, когда так много нужно сделать и так мало времени для этого? Когда эти мысли проносятся в умах новообращенных их боль притупляется. Даже при таком множестве новых страданий, при таком безнадёжном разложении плоти страдания уменьшились. На трупе их прошлой жизни родилась надежда.

Перед глазами новых приёмных детей Нургла будто пропадает утренний туман и они ясно видят мир. Почему они жаловались на свою болезнь и слабеющие тела? Какие эгоистичные желания изменить судьбу помешали им осознать свою истинную цель? Гниль, блистательная гниль, становится постоянным спутником слуги Владыки Всего, наставляя их, направляя их путь и напоминая, что они безмерно счастливы, ибо избраны Нурглом для получения его даров. Многие обнаруживают, что первоначальная болезнь, от которой они страдали, та, которая заставила их искать спасения на самом деле была дарована им Нурглом. Это знание порождает не гнев, но радость. Эти смертные считают себя избранными, предназначенными для величия, становления истинными чемпионами Нургла.

Чемпионы распада

Относительно немногие из тех, кто получает чудесные благословения Нургла, считают себя больше, чем крошечная, но возлюбленная личинка, делающая свою часть работы, чтобы съесть гниющий труп, который является разлагающейся Вселенной. Те, кто воистину выделяются, неизменно служат примером для подражания философских принципов Нургла и подражают его величественной и испорченной форме на уровне, не оставляющем сомнений в том, какая из Разрушительных сил забрала их души. Они смертные чемпионы Чумного отца, и именно благодаря их гнуснопрославленным деяниям были достигнуты многие из величайших свершений Нургла. Зачастую эти чемпионы принимают облик, мало чем отличающийся от облика их тёмного покровителя. Для приспешников Чумного отца в этом нет ничего необычного. Говорят, что великие нечистые – это маленькие (хоть по стандартам смертных и огромные) версии самого Нургла, а их испражнённое потомство, нурглинги, выглядят как миниатюрные копии великих нечистых, даровавших им жизнь. Точно так же, смертные чемпионы становятся раздутыми, вонючими, истекающими гноем скоплениями гнилой плоти, благословлённых обнажёнными внутренностями, омертвевшими язвами и всевозможной мерзостью. Они окружены тучами мух, а за ними следуют нурглинги, которые плещутся в следах слизи, расползающихся позади них, чтобы отметить их прохождение. В отличие от приспешников других богов Хаоса, чемпионы Нургла не стесняются преследовать врагов в самых сырых, отвратительных и загрязнённых местах. Нет во вселенной выгребной ямы или канализации, достаточно ядовитой, чтобы отпугнуть последователей Нургла. Ни одна карантинная зона чумы не лишена благодати их присутствия.

Как только чемпион Нургла учует запах своего врага, никакая вонь не сможет сбить его со следа. Решимость, которая является такой неотъемлемой частью всего учения Нургла, хорошо служит его воинам и они делают всё, что должно быть сделано, чтобы служить своему господину.

Меньшие праведники Нургла, не смущаются гротескным состоянием чемпионов и черпают вдохновение в жуткой красоте их гниющих форм, тошнотворно сладком запахе их прогорклой плоти и развращающих деяниях, которые они совершают во имя Дедушки.

Все последователи Отца чумы так или иначе подражают его внешности. Некоторые даже стали его детьми, потому что они начинали свою жизнь, имея некоторое мимолетное сходство с ним. Однако Нургл – это нечто большее, чем просто форма. Он философия. Большинство смертных чемпионов и многие меньшие последователи в конечном итоге думают так же, как он, пусть их воззрения и ограничены возможностями смертных умов, но именно демонические чемпионы лучше всего знают мысли своего отца.

Великие нечистые понимают Нургла так, как ни один смертный, даже возведённый в ранг князя демонов, никогда не сможет. Они ближе к своему богу, чем любой смертный, и более тесно вовлечены в его планы, чем любой чумоносец или другой демонический слуга. В Саду, как и в любом другом его владении, нет места зависти или интригам, и его князья демонов знают это. Хотя они не желают ничего больше, чем быть едиными с Отцом чумы, они также знают, что никогда не будут так близки к нему, как великие нечистые. Но согласно учению Нургла, они принимают свою судьбу. Это отношение к богу отличается от отношения к других князей демонов. Другие Губительные силы получают особое удовольствие, обманывая смертных, проклиная их, окутывая ложью и обещаниями, которые, как они знают, им почти наверняка никогда не придётся исполнять. Они радуются, что их демонические последователи, даже их чемпионы, никогда не имели иного выбора, кроме как делать то, что им приказано. Они рассматривают этих демонов скорее как рабов тьмы, чем её сообщников. В их глазах это делает смертных слуг более интересными. Нургл, с другой стороны, знает, что большинство его смертных последователей обратились к нему в последнем акте отчаяния, но его демонические приспешники, особенно великие нечистые, имеют искреннюю привязанность к дедушке Нурглу и служат ему из любви. Нургл наслаждается взаимностью, напоминающую ему своего рода цикл, и поэтому проявляет большой интерес к их деяниям и гордится усилиями своих демонических чемпионов. Желания Нургла и его воинов едины. Каждый знает, что Великий распад – это высшая цель, которой нужно служить, и делает это с великой решимостью и радостью.

Общая цель, разные планы

Все боги Хаоса в конечном счете стремятся к одному и тому же. Каждый хочет ниспровергнуть существующий порядок и господствовать как над царством Хаоса, так и над миром смертных. На вопросы о том, как этого достичь и какого владыку Вселенная назовёт господином, каждый из тёмных богов отвечает совершенно по-разному. Слаанеш хочет, чтобы всё сущее превратилось в игровую площадку, на которой он и его приспешники смогут вечно исследовать новые наслаждения. Кхорн не желает ничего иного, кроме как получить каждый череп и каплю крови, чтобы использовать их в качестве строительного раствора для фундамента своего нового королевства. У Тзинча наверняка есть свои планы относительно того, как будет выглядеть искажённая реальность, переделанная согласно его воли, но он не поделился тем, что это может быть. Может быть, он и сам этого не знает. Для Нургла эти альтернативы неразличимы — потворствующие своим желаниям фантазии без чувства большей цели или понимания природы вещей. Для него амбиции остальных кажутся незначительными.

Реальность будет переделана. И смертный план, и царство хаоса всегда были на пути распада, и от распада приходят смерть и конец. Конец, но не окончательность. Кажется, только Нургл понимает значение этого различия. Там, где каждый из его братьев-богов представляет себе конечную цель в конце пути, Нургл знает, что путешествие всегда возвращается к самому себе в петле, ведущей к возрождению, оживлению и новым начинаниям. Именно это фундаментальное расхождение во взглядах ставит Нургла в противоречие с другими Силами, ибо он стремится к совершенно иному. На первый взгляд другим кажется, что хотя методы, используемые каждым из них, могут быть различными, конечный результат во многом один и тот же — разрушение Империума, порабощение или уничтожение всех смертных и окончательное господство над всеми. Это, однако, поверхностное понимание. Различия проявляются во многих отношениях. Слаанеш позволяет чумным десантникам наносить серьезный урон армии через упадок и болезни, но затем приходит в замешательство, когда слуги Нургла не позволяют приспешникам Князя наслаждения играть с ранеными, скрываясь с их телами до того, как можно будет приступить к главному блюду. Для Кхорна очень хорошо работать вместе со своим братом Нурглом в попытке уничтожить колонию крутов, но он не может понять, почему Повелитель чумы настаивает на том, чтобы оставить их родину нетронутой, а не превратить её в обугленный безжизненный камень. Тем не менее, инциденты списываются на эксцентричность их веселого брата.

Однако Тзинч – это совсем другое дело. Он отказывается отдать Нурглу должное или позволить ему идти своим путем. Он подкалывает, крутит и отвлекает. Он искажает, перенаправляет и изменяет. Хозяин перемен не способен принять то, что непременно произойдет. Он постоянно стремится изменить правила к своей выгоде, чтобы реализовать собственный план, даже если это означает вмешательство в желания Нургла, независимо от того, насколько незначительными могут казаться последствия этих желаний. Нургл знает, что такое вмешательство бессмысленно. Он знает, что путешествие по тропе не прекращается, но козни его брата всё равно досаждают и раздражают. Действия Кхорна и Слаанеш – это небольшое неудобство, но игры Тзинча разрушают планы Нургла, создавая неудачи, которые бесполезны и контрпродуктивны не только для собственных целей Нургла, но и для целей других тёмных богов. Очень немногое Нургла огорчиться, но Тзинч, кажется, способен вызвать эту реакцию по своему желанию. Когда Вселенная умрёт, а затем возродится, Нургл надеется, что не возродится ни Бог-труп человечества, ни Тзинч.

Нургл и Долгая война

"Империум испустил свой последний вздох давным-давно. Мы просто ждем его предсмертного хрипа, и тогда энтропия объявит о своей долгожданной победе. Мы терпеливы. Мы ждали десять тысяч лет. Если понадобится, мы подождем еще десять тысяч. Но я не думаю, что это произойдет."

– Летракс Проклятая рука

Для чумного десантника или другого космодесантника Хаоса на службе у Нургла вневременная природа существования в Варпе – бесценный дар. Многие уроки и переживания, которые низшие смертные не в состоянии полностью оценить, не говоря уже о том, чтобы осмыслить, избранники способны оценить с должной перспективы. У этих воинов вечность, чтобы обдумать величие плана их господина по окончательному разложению. Многие их болезни получают время, чтобы просочиться и должным образом развиться во всё более смертоносные формы. Возможно, лучше всего то, что это позволит им прожить достаточно долго, чтобы увидеть, как гниль забирает тело и душу Ложного императора, когда он распадётся в прах на своём Золотом троне. В то время как рассеянные последователи Тзинча тратят время в тщетных попытках найти новые способы проникнуть в Императорский дворец, терпеливые космодесантники Нургла знают, что неизбежность – их союзник. Им остаётся только ждать великой победы, ибо ничто не вечно — даже Император и его владения. Для этих просвещенных и испорченных воинов Долгая война не кажется такой долгой, как для порчих.

Это не значит, что они не питают той же праведной ненависти к своим бывшим братьям, которую разделяют все легионы. Да они знают, что могут просто ждать победы, но они решили последовать примеру самого Нургла и принять более активную роль в падении и обновлении галактики. Вечность предлагает им множество способов наслаждаться радостями жизни и получать удовлетворение от смерти, которую они могут принести врагам. Тысячи миров созрели для вирусной бомбардировки. Миллиарды душ жаждут духовной заразы. Плоть и кости целых орденов космического десанта должны быть собраны и использованы в качестве сырья для постоянно растущего каталога болезней Нургла. Долг и привилегия ветеранов Долгой войны – следить за тем, чтобы не было упущено никакой возможности продолжить великий цикл мести комнатным собачкам Императора.

Предательство, совершённое против легионов в дни войны Гора против уз незаслуженного рабства свежо в памяти всех, кто сражался в те дни. Пусть безмозглые дикари Кхорна увечат воинов Адептус Астартес. Такое насилие приемлемо. Если помешанные на мозгах приверженцы Слаанеш теряются в удовольствиях от неисчислимых убийств, так тому и быть. Даже беспорядочные и ошибочные действия прислужников Тзинча могут иногда создавать отвлекающие маневры, которые заставляют врагов Губительных сил ослабевать. Ничто из этого не может сравниться со всеохватывающей грандиозностью замысла Повелителя чумы. Когда империи рушатся, звёзды свернуться в самих себя, а каждый жалкий орден космодесантников исчезнет из памяти живущих, Дедушка и его избранные слуги будут смеяться последними. Галактика умрёт, и из ее предсмертных мук возникнет новая реальность, с Нургломом, в качестве безоговорочного повелителя. Ни один из верных, жалких отпрысков Императора не сможет противостоять этому.

Несущие смерть

На грани отчаяния

•

Новые архетипы

•

Прогнивший арсенал

•

Новые обряды и ритуалы

•

Сотворение демонических машин

•

Одержимые еретики

Глава II: Несущие смерть

«Почему ты так упорно борешься, ничтожный, когда сам воздух, коим ты дышишь, несёт семена окончательного и бесконечного разрушения?»

- плакальщик из орд Нимеронта

Изо всех богов Хаоса, Нургл устраивает в мире смертных больше всего бед. Он – повелитель болезней и распада, а потому каждое живое существо удостаивается его знаков внимания прежде, чем неминуемо поддаться порче и погибнуть. Немногим достаёт духа встретить гибель отважно и стойко – стократ больше жертв всеми силами цепляются за свои жизни и надеются убежать от судьбы. Таким отчаявшимся Нургл предлагает спасение в вечном упадке и энтропии в виде множества рождённых Варпом болезней, что будут терзать тело и губить душу. Взамен чумные служители Нургла поют хвалу своему богу за щедрые дары, которыми они с готовностью делятся с другими. Так количество жертв растёт, и целые миры охватывают волны эпидемий, отчего могущество Нургла растёт, а его демонические прислужники врываются в тварный мир, чтобы нести новые болезни во все уголки галактики.

Эта глава «Tome of decay» описывает несколько легионов-предателей, входящих в кошмарные орды, что обитают в Вопящем вихре, а также представляет новые архетипы для персонажей-людей и космодесантников Хаоса.

- **Чумной десантник**: воин Хаоса, ведомый нечестивой склонностью разносить болезни Нургла.
- **Ветеран Долгой войны**: космодесантник Хаоса, что мечтает лишь об уничтожении ненавистного ему Империума.
- **Кузнец Варпа**: технодесантник-отступник, что обратил своё искусство в орудие разрушения.
- **Король-колдун с Корчащегося мира:** омерзительный маг, чьё тело кишит теми же отвратительными червями, что обитают на его пугающей родине.
- **Жрец смерти с Топи**: свирепый воитель, преданный нечестивым верованиям в скверну и смерть.
- **Мормейстер**: безумный апотекарий, чья ненормальная одержимость болезнями делает его смертельно опасным врагом.

Также в этой главе приведён расширенный арсенал, правила на одержимость и несколько новых ритуалов, позволяющих создавать чудовищные демонические машины

Примечание для мастера

Описанные в этой книге архетипы представляют более могущественных слуг Хаоса и предназначены для опытных игроков. Мастеру стоит помнить об этом, давая доступ к ним, а самим игрокам – не забывать, что ведущий может ограничить использование таких персонажей. Кроме того, эти герои насколько сильны, что мастеру рекомендуется не давать им дополнительного стартового Опыта, иначе столь могущественным еретикам окажется некуда расти.

Архетипы космодесантников Хаоса из этой книги примерно соответствуют героям-космодесантникам Хаоса с 3600 очками Опыта. Персонажи-люди примерно равны приверженцам Хаоса с 4600 очками Опыта. Подробнее о расовых возможностях космодесантников Хаоса и людей см. стр. 48 и 51 «**Основной книги правил Black Crusade»)**.

На грани отчаяния

«Мы разбили наши оковы и отвергли вероломную ложь! Теперь мы свободны, братья, свободны нести отмщение в самой своей плоти! Воздадим нашим врагам тысячекратно!»

- Кренгас Злобный, великий осквернитель Обагрённого кулака

Империум Человека – крупнейшее государство в долгой и почти позабытой ныне истории человечества. Он охватывает миллионы миров и несметные миллиарды подданных. Это колоссальное царство было выстроено в легендарные времена Великого крестового похода, когда Бессмертный Император вёл свои воинства к звёздам в небывалом исследовательском и завоевательном порыве. Это была эра просвещения и открытий, которым не суждено было длиться долго, ибо Гор, величайший из примархов Космодесанта, предал свои клятвы верности Империуму и вверг легионы Астартес в кровопролитную гражданскую войну, что расколола царство человечества. И хотя Император в итоге одолел вероломного сына в поединке и рассеял его легионы, цена за эту победу для едва оперившегося Империума оказалась катастрофической.

С тех тёмных дней прошло десять тысяч лет, которые Империум выстоял, несмотря на усилия бесчисленных еретиков, отступников и нечестивых ксеносов, что подтачивали его могущество снаружи и изнутри. Однако владения человечества лишь выглядят великими и сплочёнными – на деле Империум стоит в шаге от гибели. После поединка с Гором, раненый Император был помещён в древнее устройство – Золотой трон – где пребывает и по сей день, превратившись в иссохшую, безжизненную оболочку. Тем временем, во владениях бога-трупа торжествуют скверна, лицемерие и застой, и лишь титанические усилия защитников и вера в Императора не дают врагам Человечества одержать верх. Самые опасные из последних – легионеры-предатели, что почти сумели разрушить Империум много столетий назад – стойкая Гвардия Смерти, коварные Железные Воины и взявший себе новое имя Чёрный легион. Все они – решительные и безжалостные воины, безоговорочно преданные делу неотвратимого свержения Бога-Трупа с его трона и уничтожения его царства.

Гвардия Смерти

Сейчас Гвардия Смерти считается одним из самых кошмарных врагов Империума, но некогда она стояла в рядах его самых решительных и стойких защитников. Загадочные Стигийские свитки утверждают, что легион происходит с планеты Барбарус – отравленного мира, вечно покрытого ядовитыми туманами, от которых у местных жителей выработалась устойчивость к токсинам – позже эта генетическая особенность позволит Гвардии Смерти сражаться даже в насквозь отравленных зонах боевых действий. Крепкое телосложение в сочетании с мрачным, стоическим характером и жестокая, эффективная пехотная тактика сделали Четырнадцатый легион одной из самых надёжных и целеустремлённых сил Великого крестового похода.

Когда Гор повёл половину космодесантников войной

против Императора, он смог убедить мрачного и бледного примарха Мортариона встать плечом к плечу с ним и вместе разрушать всё, что построил их отец. Что именно заставило Мортариона предать Империум – уже не узнать, но он и его воины с готовностью пополнили ряды предателей, участвовали в их опустошительных войнах и в силах тяжких направлялись через Варп, чтобы присоединиться к штурму Святой Терры.

Увы, Имматериум оказался переменчив – Гвардия Смерти попала в штиль, а легион и его флот поразила небывало свирепая чума. Даже легендарная физиология астартес не спасла космодесантников, и воины Четырнадцатого легиона, один за другим, поддавались болезни – их сверхчеловеческие тела раздувало и искажало, когда нечестивая хворь превращала сынов Мортариона в неповоротливых, гротескных уродцев.

Говорят, что никто тогда не страдал больше, чем сам примарх, вынужденный смотреть, как его дети претерпевают бесконечные муки без надежды на смерть или спасение с застывших в Варпе кораблей. В отчаянии Мортарион предложил свою душу и души выживших сынов в обмен на спасение легиона, и Нургл, повелитель болезней и распада, ответил на его мольбы – он спас Гвардию Смерти и обрёк её на вечное проклятие.

Из Эмпирея вернулись покрытые нечистотами заражённые корабли, на борту которых была уже не стойкая и суровая Гвардия Смерти, но первые и самые ужасные из чумных десантников. Ведомый своим примархом преображённый легион атаковал Императорский дворец на Терре, подобно волне гнилостной скверны. Их таящие заразу тела и покрытое ржавчиной оружие собрало страшную жатву.

Вестники распада

Когда Гор был повержен, Гвардия Смерти отступила в Око Ужаса вместе с другими легионами-предателями – склад ума, присущий воинам Четырнадцатого, позволил им избежать беспорядка и безвластия, что охватили многие другие легионы. Войдя в Варп, они захватили заразный мир

у границ реальности, ныне известный как Чумная планета. Говорят, что Гвардия Смерти до сих пор обитает там, и именно с этого отравленного камня легион продолжает наносить удары по Империуму и рассылает огромные суда, полные больных последователей, готовых сеять отчаяние и опустошение. Эти осквернённые безумцы, утверждающие, что бывали на Чумной планете, описывают её как мир всеобщей скверны и упадка, чей похожий на скелета правитель обитает в железном бастионе на вершине самой высокой горы.

Склонившись перед Хаосом, легион отдался призванию распространять скверну Нургла. Его заражённые флотилии вылетают из Варпа, неся отвратительные болезни на множество миров. В бою гвардейцы смерти неостановимы – они непреклонно идут прямо на вражеский огонь и жестоко расправляются с противником залпами проржавевших болтеров и взмахами чумных ножей. Их раздутые, больные тела не знают ни страха, ни боли, отчего легионеры порой не обращают внимания на раны, что могли бы убить смертного.

За столетия набегов легион постепенно распадался на всё уменьшающиеся банды, ведомые самыми ужасными чемпионами Нургла и сопровождаемые несметными полчищами мерзких, порождённых Варпом прислужников. Гвардейцы Смерти, верные своим традициям, сражаются в пешем строю, полагаются на пехотную тактику и больную стойкость, позволяющую одолевать врагов. Многих из этих отвратительных воинов – это те самые предатели, что вырвались из Варпа и сражались в эпической битве за Терру столетия назад, тогда как другие – недавние обращённые, присягнувшие Мортариону и его нечестивому покровителю.

Разрозненные банды Гвардии Смерти нередко встречаются в Вопящем вихре и вокруг него, вечно стремясь превратить миры, окружающие его ненормальные течения в зловонные болота. Они немногочисленны и нередко пополняют свои ряды смертными уроженцами Вихря, что готовы разносить дары Дедушки Нургла, а также падшими астартес, ступившими на путь распада. Сейчас в Вихре происходят перемены – многие отдельные банды сплачиваются под гнилостным знаменем злокозненного чемпиона, что появился на вечных полях боя, что окружают Каликсиду. Он известен лишь под именем Бургдий. Легенды гласят, что некогда он был гордым капитаном очистительной группы космодесанта, отправленной для искоренения сил Хаоса на Ахеросском клине крестового похода на Иерихонском рубеже. После нескольких месяцев жестоких боев прямо перед ударным крейсером Астартес из Варпа вылетел чумной корабль и, протаранив крейсер, изрыгнул из своих недр заразную нечисть. Говорят, что Капитан сражался с небывалой яростью и сражал чумных чудовищ одного за другим, даже когда вокруг него роились мухи, а каждый коридор окутывали ядовитые облака, подтачивающие сверхчеловеческий организм астартес.

Когда Капитан добрался до мостика, он едва мог стоять, а его боевые братья уже погибли или умирали. Прислужники Нургла бродили по священным залам почтенного ударного крейсера. Раздутая демоническая тварь, с которой он столкнулся в этом некротическом аду рассмеялась над слабостью Капитана и занесла над ним своё огромное оружие. В тот миг Капитан отчаялся, закричал от тоски и взмолился о силе, чтобы убить своего врага. Внезапно, захватившие его тело болезни перестали беспокоить капитана, и он, преисполнившись небывалой силы, сразил противника и занял его место за штурвалом чумного корабля.

Ныне былой Капитан – чемпион Нургла, чья чумная флотилия свирепствует на внешних рубежах Вихря, бросая своих отвратительных воинов против всех несчастных, которым не повезёт столкнулся с этими прокажёнными монстрами. В бой Бургдий идёт во главе отряда живых трупов былых собратьев-космодесантников, размахивая огромной булавой, сделанной из больных костей своего нечестивого предшественника и сочащейся омерзительными энергиями Варпа. Когда битва стихает, его немёртвые воины собирают несметных убитых и умирающих в мокрые, грязные трюмы чумных кораблей, дабы те могли сгнить в нечестивой тьме. Так Бургдий «принял на службу» немало могучих воинов – говорят, что он берёт в свою банду любого, кто склонился перед Владыкой разложения.

ЧЁРНЫЙ ЛЕГИОН

Со времён предательства Гора, большая часть сведений о нём была вычищена из имперских архивов, а немногие уцелевшие отрывки ревностно охраняют. Ещё до того, как деяния сделали его имя синонимом вероломного предателя, Гор Луперкаль почти всеми признавался как величайший из примархов. Это был тактический гений, великолепный воин, умный и обаятельный командир, умевший пробуждать в своих братьях лучшие качества и в полной мере применять таланты их легионов. После разгрома орков в Улланорском крестовом походе, Гор был удостоен нового титула – магистра войны, а Лунные Волки, величайший из легионов Космодесанта, были переименованы в Сынов Гора. Так Луперкаль возглавил крестовый поход своего отца и невиданную прежде экспансию человечества.

Когда Император удалился на Терру, дабы продолжить свои великие труды, Гор избавился от иллюзий о своём месте в Империуме и бросил роковой жребий, присягнув вместе со своими легионерами на службу Хаосу и начал войну против Империума. Быть может, он был оскорблён тем, что Повелителю человечества достаётся вся слава в то время как в битвах сражаются другие, а может – негодовал из-за того, что вокруг его отца собирался целый культ, называющий его живым богом. Многие из сынов Гора говорили, что в те легендарные времена магистром войны владел демон. Так или иначе, истинные причины предательства погибли вместе с самим Гором, когда Император сразил его в разгаре битвы за Терру. Но его предательство и деяния тех, кто поддержал его, навсегда изменили судьбу человечества.

Смерть Лжеимператору!

Гибель примарха стала страшным ударом для Сынов Гора, что всегда считали себя величайшим из легионов Астартес. Услышав о судьбе своего прародителя, сыны Гора немедленно бросили Осаду дворца и беспорядочно отступили в черноту космоса, унося с собой тело магистра войны. Этим бегством они заслужили неприязнь всех остальных легионов-предателей, о которой те никогда не забудут.

Потерпевшие сокрушительную потерю Сыны Гора бежали в Око Ужаса, где стали самым деятельным изо всех легионов-предателей, чаще всего совершая набеги в имперский космос и открыто сражаясь плечом к плечу с демонами Варпа. Увы, вскоре Сыны Гора оказались втянуты в свары со своими бывшими союзниками, а

заговорщики осквернили могилу примарха и выкрали его тело, дабы клонировать великого вождя. Ярость от столь бессмысленного святотатства сплотила падших астартес, и они присягнули новому командиру – Абаддону из Первой роты. При нём бывшие Сыны Гора отказались от привычной геральдики и цветов, переименовав себя в Чёрный легион в память о былом позоре. На исследовательские лаборатории, где шли попытки клонирования, напали уже чёрные легионеры – они перебили всех неудачных клонов и уничтожили тело магистра войны.

За прошедшие столетия Чёрный легион много раз дробился и рассыпался на множество банд самых разных размеров. Некоторые присягали героям и командирам, что сражались ещё до Великого предательства, другие шли за новоявленными чемпионами, завоевавшими благосклонность богов своими зверствами и вероломством. Кроме того, личная верность, старые конфликты и служение разным богам Хаоса неизбежно вели к междоусобицам в самом легионе, а склонность чёрных легионеров к демонической одержимости это только усугубляла.

Несмотря на внутренние раздоры, Чёрный легион един в бесконечной ненависти к Империуму, и предпринимает множество нападений на имперские миры, повсюду сея хаос и разрушение. Каждый легионер, действуя сам по себе, или в составе банды, остаётся искусным и гибким воином, способным приспособиться к любым обстоятельствам боя. Для этих изобретательных воинов нет ни слишком опасной тактики, ни слишком страшного оружия – многие для достижения своих целей пойдут на что угодно. Также Чёрный легион известен своей цепочкой командования, предполагающей что командир должен утверждать своё положение демонстрацией силы и безжалостности. Один из любимых приёмов чёрных легионов – обезглавливание сил врага благодаря убийству их командира одним быстрым и жестоким ударом.

В последние столетия в Вопящем вихре стали появляться банды чёрных легионеров, устраивающие опустошительные рейды на окрестные сектора и зоны боевых действий. Многие действуют сами по себе, следуя за собственными безумными и эгоистичными целями, но одна выделяется – то банда Хадарора Разрушителя, чьё могущество и власть сейчас идут в гору.

Харадор – капитан Чёрного легиона, чьи воины истребляют имперских солдат на Иерихонском рубеже с

Перерождённый магистр войны

Никто из бесчисленных предателей и других врагов Империума Человека не внушает такого страха, отвращения и ярости как Абаддон Разоритель – быть может, помимо самого архипредателя Гора. Именно Абаддон вырвал тело побеждённого магистра войны у верноподданных и скрылся с этой добычей в бездне безумия, именуемой Оком Ужаса. Когда столетия спустя он вернулся оттуда, ведя первый из чёрных крестовых походов, за ним шли орды нечестивцев, равных которым не упомнят с тех дней, когда Император ещё ходил среди своих подданных. После первого Абаддон совершил ещё одиннадцать походов, и каждый приносил ему всё больше могущества и власти над разношёрстными ордами Хаоса. Последний, Тринадцатый чёрный поход грозит разрушить Кадийские врата и обеспечить Разорителю путь до его главной цели – самой Святой Терры.

самого начала того катастрофического похода. Воинство Харадора выросло, когда десантники Хаоса из многих других легионов и банд сплотились под его знаменем ненависти и злобы. Капитан не чтит никого из богов Хаоса больше остальных, предпочитая отдавать дань поклонения тому, кто может больше помочь ему в предстоящем деле. Несмотря на все деяния Харадора, его цели и намерения непонятны и остаются предметом множества слухов и предположений. Ответ на эти вопросы может никогда не появиться, поскольку цели и амбиции Харадора – его дело, а от подчинённых он требует лишь беспрекословного повиновения.

Несмотря на неясные стремления капитана, его свирепая ненависть к бывшим собратьям по Адептус Астартес неизбывна – часто он бросает целые наступления и пренебрегает иными целями, если выпадает хотя бы мельчайшая возможность схватиться к верноподданными космодесантниками. Лишь в таких боях Разрушитель вообще выходит на поле брани, где с радостью истребляет своих противников-сверхлюдей, разрывая их в клочья и крича о своём отвращении к прислужникам Бога-Трупа. Из-за этого хотят упорные слухи, что следуя этой идее-фикс, Харадор будет превращать в мясорубку целые фронты, лишь бы насытить свою ненависть – а такие предположения собирают под его начало всё больше сторонников.

Железные воины

До своего падения во время легендарной Ереси Гора Железные Воины были лучшим мастерами осад и военными инженерами по всём Империуме, умевшими беспощадно и эффективно вести позиционные войны. Кроме того, каждый из астартес Четвёртого легиона обладал врождённым пониманием технологий и хладнокровным логическим мышлением, унаследованными от примарха Пертурабо, несравненного воина и стратега. Уцелевшие документы о их тактике обычно описывают жестокие и мастерски проведённые осадные кампании, в которых Железные Воины методично заставляли вражьи пушки замолкнуть, начинали безостановочный штурм в самых слабых точках крепостей и без жалости расправлялись со всеми защитниками. Кровь густо покрывала такие планеты, и даже самые могучие бастионы не могли противостоять гневу железа.

Дети Пертурабо были столь искусны, что именно их всегда направляли на самые сложные штурмы, и вероятно, что напряжение от постоянных жестоких войн сломило дух легиона. Кроме того, частые осады и гарнизонная служба приводили к тому, что Четвёртый легион реже других попадал в летописи тех славных дней – львиная доля записей об их подвигах сделана мимоходом и не уделяет достойного внимания опыту легиона, что оказывался ключевым во множестве сражений. Без сомнения, такое пренебрежение стало одной из причин предательства.

Какую роль в нём сыграл Гор – уже никогда не узнать, но так или иначе обаятельный магистр войны сумел втянуть Железных Воинов в восстание против Империума Человека. Быть может, он сумел надавить на изъяны в психологической подготовке легионеров или воспользовался гневом Петрурабо, который вызывало пренебрежение к подвигам его сынов. Как бы то ни было, Железные Воины быстро присоединились к Гору, а сам Петрурабо даже руководил разрушением колоссальных укреплений во время Осады дворца.

Без жалости, без пощады

После поражения Гора Железные воины отступили во множество миров-крепостей, захваченных во время Ереси и подготовились встречать ответный удар верноподданных. Долго ожидать его не пришлось. Кампания была долгой и жестокой. После многих лет изматывающих боёв Имперские Кулаки и их союзники из Ультрадесанта выбили своих заклятых врагов из их последней цитадели. Родина Четвёртого легиона была уничтожена, их империя – лежала в руинах, и Железные воины, наконец, ушли в Око Ужаса, где обитают и по сей день.

Несмотря на прошедшие столетия и соприкосновение с безумием Варпа, легион сохранил большую часть своей структуры, хотя столетия битв сильно раздробили изначальные великие роты. Кроме того, во время предательства Гора, Железные воины были разбросаны по множеству фронтов и сотням миров – поэтому численность и силу легиона в те дни никто достоверно не знал. Теперь сыны Пертурабо действуют формированиями разной численности – от небольших подразделений, посланных на помощь другим космодесантникам Хаоса, до полнокровных великих рот, способных осаждать целые области имперского

космоса и нести смерть и страдания миллиардам. Самые большие части присягают кузнецам войны – многоопытным воинам, чей тактический гений сочетается с ненавистью к Империуму, что делает их грозными и мстительными врагами.

Железным Воинам нет равных в осадном и подрывном деле. Они искусно умеют обращаться с самым разным вооружением – как реликвиями славного прошлого, так и трофеями, добытыми из безжизненных руин. В бою падшие астартес полагаются не только на стрелковое оружие – они очень ценят опустошительные артиллерийские обстрелы и полевые укрепления. Завидев у врага слабое место, Железные воины не преминут им воспользоваться – но лишь в нужный миг.

За время разрушительных военных походов легион собрал в своих руках множество орудий осадной войны, которые отлично умеет применять – туннелепрокладчики «Термит», штурмовые катера «Коготь ужаса» и множество иных транспортных средств и артиллерийских установок. Эти боевые машины очень ценны для легионов-предателей, и хищные Железные Воины стремятся добывать их везде, где получится. Ходили даже слухи, что сыны Пертурабо сражались плечом к плечу с несколькими легионами титанов Хаоса – в том числе Отверженными разорителями, что уже давно терзают Каликсиду и соседние сектора.

Степень мутаций у Железных Воинов очень неоднородна. Многие всего лишь обзавелись рогами, шипами или иными изменениями, что бывают у всех, кто подолгу соприкасается с Варпом, а остальные перемены внесли сами. Такое единство проистекает из прагматичного склада ума легионеров, предпочитающих просто заменять порождённое Эмпиреем щупальце бионической рукой. Такие склонности, вкупе со множеством боевых машин, объясняют, почему именно из Четвёртого легиона происходит столько кузнецов Варпа. Кроме того, достаточно могущественный кузнец Варпа вполне может стать вождем собственной банды и применять свои жуткие творения как ему угодно.

В Вопящем вихре Железные Воины – это очень ценные союзники, нередко распоряжающиеся большими богатствами или собирающие дань с других вождей, стремящихся заручиться их помощью. Железным Воинам неведомы милосердие или угрызения совести – они обрушивают смерть на своих врагов и невинных жертв с равной эффективностью и оставляют за собой лишь трупы. Как и многие иные отступники из Вопящего вихря, местные Железные Воины – совершенные эгоисты, использующие себе на благо множество пылающих здесь конфликтов и разжигающих новые.

Самым успешным из этих жестоких воинов остаётся кузнец войны Мадридон Драдос, который во главе своего Корпуса разрушения уничтожает твердыни Империума в соседних секторах. Он верит, что без своих крепостей ненавистный враг быстро рухнет под собственным весом и станет лёгкой добычей бесчисленных налётчиков и сил Хаоса, что обступают его со всех сторон. Для Драдоса каждый бастион имперцев – личное оскорбление его способностям, которое существует лишь для того, чтобы поддерживать власть продажных слабаков.

Кроме множества обычных воинов в банде Мадридона немало грозных боевых машин, что он часто выпускает на поля брани Внешнего фронта. Некогда благородная техника ныне несётся и ковыляет вместе с армиями Драдоса, до

неузнаваемости преображённая и обращённая в осадные орудия или жуткие демонические машины усилиями кузнеца Варпа Грацикса.

Чумной десантник

«Я бродил среди разлагающихся трупов в Садах моего повелителя, и испивал затхлой воды из прудов у его ног. Вскоре ты увидишь, что есть истинная сила.»

- чумной капитан Осквернидиол, поборник скорби

У Повелителя разложения много слуг в глубинах и водоворотах Вопящего вихря. Величайшие среди них – чумные десантники, воины, чей гротескно-изгнивший облик сравним лишь с их же решительностью и ненормальной стойкостью. Хотя самые известные из чумных десантников – это легионеры Гвардии Смерти, не каждый астартес, идущий этим путём, принадлежит к их рядам, ибо оскверняющая щедрость Нургла проливается на всех, кто оказывается достоин его милостей. Каким бы ни было происхождение таких чудовищ, обитатели Вихря обходят их стороной, страшась болезней и смерти, которыми чумные десантники с радостью делятся.

Игра за чумного десантника

Чумные десантники – самые кошмарные и неутомимые изо всех слуг Нургла, не боящиеся ни смерти, ни самых страшных ран. Их ржавые доспехи покрыты грязью, гноем и другими нечистотами, из прорех в раздувшихся телах вываливаются гниющие органы, а в глубинах белёсой, прокажённой плоти копошатся стаи насекомых. Разложение в их телах дошло до такой степени, что больное мясо давно срослось с ветхим доспехом, а сам воздух вокруг таких воинов пропитан болезнетворными миазмами.

Хотя чумные десантники похожи на мертвецов, они более чем живы. Это настоящие воплощения порчи и распада, что ждёт всех живых существ, этих даров их жуткого покровителя, пожалованного преданным разносчикам своих болезней. Хотя немало космодесантников Хаоса посвящают себя Нурглу, очень немногих истинно достойных Повелитель мух осыпает милостями, что превращают воина в чумного десантника. Одних одаривают за пылкое поклонение, а иногда такое преображение становится плодом договора с могущественным чумным колдуном или другим нечестивым слугой Нургла. Третьи становятся на этот путь от отчаяния, и их поражённые болезнями умы выбирают служение, отвергая страдание и смерть. В любом случае, причины вторичны, когда на первом месте стоит задача разносить зловещие творения Нургла, и каждый чумной десантник готов исполнять этот долг с неиссякаемой энергией.

В бою чумные десантники сражаются, не давая пощады и не останавливаясь передохнуть – раздувшиеся тела и легендарная стойкость позволяют им шагнуть за очерченные физиологией пределы и с радостью убивать во имя своего бога. Большинство предпочитает вести бой на короткой дистанции – так проще, как оценить сеемый им распад и некроз, так и насладиться стонами умирающих. Крики агонии для чумного десантника – это хвала трудам его тёмного покровителя, а каждая мольба о милосердии – это возможность пополнять ряды его славного воинства. Поэтому некоторые предпочитают лишь ранить, а не убивать своих жертв, позволяя им сполна ощутить щедрость Нургла, тогда как для других нет большего удовольствия, чем созерцать, как враги обращаются в лужи больной разжижившейся плоти.

Чумных десантников страшатся по всему Империуму и не зря – это смертоносные и очень страшные противники, чей мерзкий облик вполне отражает состояние их душ. Немало вождей в Вихре находили достойное применение их мастерству, несокрушимой решительности и стойкости. Тем не менее, каждый чумной десантник по-настоящему предан лишь долгу разносить дары своего злокозненного покровителя – именно к этой цели неизменно будет возвращаться его гниющий разум.

Чумной десантник

Чумной десантник должен быть космодесантником Хаоса.

Бонусы к характеристикам: –10 к Ловкости, +10 к Выносливости, +5 к Силе воли, +7 к Тёмной славе и +15 очков Порчи.

Начальные умения: Бдительность+10, Запретное знание (Демонология или Ересь или Псайкеры), Запугивание+10, Обыденное знание (Одно любое), Парирование+10.

Начальные таланты: Бесстрашие, Болтерный шквал, Быстрая перезарядка, Верный удар или Орлиный глаз, Владение экзотическим оружием (Чумной нож), Древний воин или Крепкий орешек, Железная челюсть, Нокдаун или Бой вслепую, Стрельба от бедра, Это просто царапина.

Начальное снаряжение: легионный болтер с двумя магазинами, чумной нож, три чумных гранаты, две легионные крак-гранаты.

Количество ран: 18+1к5.

Особые способности

Чудовищная физиология: бесчисленные паразиты и болезни точат броню чумного десантника и грызут его больную плоть, делая воина нечувствительным почти к любому вреду. Чумной десантник никогда не получает урона и других отрицательных эффектов от болезней, ядов и свойства Отравленное, если только сам того не захочет (тем не менее, он способен заразиться болезнью и разносить её).

Ужасная живучесть: чумные десантники знамениты тем, что способны шагать прямо под вражеский огонь и переживать удары, что рассекли бы другого космодесантника надвое. В качестве Реакции чумной десантник может предпринять Сложную (-10) проверку Выносливости. В случае успеха урон от следующего попадания по нему уменьшается на единицу за каждую степень успеха в этой проверке. Если при этом полученный урон снижается до нуля, чумной десантник получает особенность Страх (1) по отношению к тому, чью атаку он пережил.

Болезнетворные миазмы: чумные десантники воплощают те жуткие милости, что ждут всякого, кто склониться перед Повелителем разложения – их тела сочатся нечистотами и заразой, что играет им на руку в бою. Чумной десантник может потратить очко Тёмной славы, чтобы выпустить из своего тела рой жирных мух, облако трупных газов или иной мерзости. На следующие 1к5+1 раундов каждый персонаж в пределах десяти метров от чумного десантника в начале хода чумного десантника получает одно попадание, что наносит 1к10 единиц энергетического урона со свойством Отравленное, от которого не спасает броня, если только она не герметичная.

Чумной десантник начинает игру уже Принадлежащим Нургле

Чумные десантники в Вихре

Чумные десантники – одни из самых отвратительных астартес-предателей, что можно встретить в Вопящем вихре. Но те, кто наслаждаются величием Владыки падали, знают, что эти живые трупы – одни из самых благословенных слуг Нургла. В Вихре найдётся немало ищущих союза с самыми осквернёнными и нечестивыми созданиями.

Ниже приведены примеры этих отталкивающих космодесантников-предателей, что обретаются в Вопящем вихре и рассказано об их отвратительных обычаях и порочной преданности.

Герминаториды: один из самых важных постов в Адептус Астартес – апотекарий, воин и врачеватель, чей долг – извлекать драгоценное геносемя из тел павших, дабы орден мог жить дальше. В Вопящем вихре существует шайка чумных десантников, которых можно назвать «злыми близнецами» своих благородных собратьев. Подобно трупоедам, они бродят по полям брани и крадут геносемя павших космодесантников-предателей, которое смогут добыть, и заражают его нечистотами, коими сочатся их внутренности, расширяя власть Нургла.

Одинокий разносчик: среди множества историй об ужасе и смерти, что бродят по Вопящему вихрю, есть слухи об Одиноком разносчике – единственном выжившем в битве, что в забытую эпоху прогремела на неизвестной планете и очистила её от всякой жизни. Легенды гласят, что носитель очень толст, что вокруг него жужжат мухи – по одной за каждого павшего в том судьбоносном бою – и каждый, кто слышит их, начинает сходить с ума, ибо в гуле этого роя звучит страдание миллиардов. Ныне Одинокий носитель – ходячее воплощение опустошительной войны, чьи последователи непрестанно ищут новые души, что можно будет добавить к омерзительно густой стае своего господина.

Посланцы Изнуряющей смерти: чумных десантников Изнуряющей смерти боятся многие обитатели Вопящего вихря, ибо одно их присутствие вызывает невыразимые страдания. Под их поступью дрожит и крошится земля, и самые сильные и полные жизни создания, дрожат и иссыхают при их приближении. Соприкосновение с колдовской аурой распада, что окутывает этих иссушенных воинов, оставляет неизгладимые отметины – нередко в виде неутолимой жажды и голода, которые будут тянутся годами, даже когда сама встреча с чумными десантниками превратиться в далёкое воспоминание.

Ветеран Долгой войны

«Император мёртв, а его воинства просто смешны в сравнении с мощью Хаоса! Сегодня я буду упиваться их страданиями и смертями»

- Горгамнон Кровавый в начале вторжения Адской пасти

Стёмных дней Ереси Гора Империум перенёс множество войн с ужасными космодесантниками Хаоса. Но даже среди легионов-предателей есть воины, для которых бесконечная битва за уничтожение царства Лжеимператора стала всепоглощающей безумной страстью. Это самые опасные враги Империума, многие из которых нашли путь в беспокойный Вопящий вихрь – для некоторых это было частью их великого плана, других занесли сюда прихоти Варпа. Третьи и вовсе закалились в бесконечных войнах внутри и на окраинах самого Вихря, а их знаменитая ненависть к бывшим господам сталкивает их, как со слугами Империума, так и с последователями Хаоса, с которыми они сражаются с равной свирепостью.

Игра за ветерана Долгой войны

Ветераны Долгой войны – это искусные и смертоносные воины, которыми движет исключительно ненависть к Империуму Человека. Причинам такой ненависти – легион. Это может быть совсем недавняя обида или схизма, так и последствия самой Ереси Гора. Многие уже не помнят, что кроется за неослабевающей злобой, ибо неисчислимые ужасы встреч с демонами и другими порождениями Варпа окончательно уничтожили их и без того нездоровый рассудок. Для других капризы времени в Иммaтериуме делают течение целых эпох вопросом личного восприятия, отчего горькое презрение не ослабевает столетиями.

Кроме прогнившего наследия Лжеимператора, ветераны Долгой войны ненавидят своих верноподданных собратьев – Адептус Астартес. На первый взгляд, их вражда может проистекать из самых разных причин, но чаще всего подоплёкой становится злоба, рождённая из горького презрения к самим себе от осознания неизбывного проклятия. Такие страсти сжигают души этих воинов одновременно с неутолимым желанием разрушить Империум до основания, что гложет последние крупицы их рассудка.

Ветераны Долгой воины – умелые убийцы, за плечами которых столетия опыта, наделённые тактическим мышлением, что делает их столь опасными и непредсказуемыми врагами. Одни наносят дерзкие и жестокие удары, другие предпочтут ослаблять Империум изнутри, сея смуты и безумие. Методы и стратегии могут различаться, но боевое мастерство падших астартес несравненно, ибо их выдающиеся умения подпитывает жестокий разум, что толкает их на всё большие зверства.

Осквернённые воины чужды таким идеям как честь или сдержанность – для них ни один демон не будет слишком нечестив, ни одна тёмная сделка не окажется отчаянной, и нет знания, слишком ужасного, чтобы не применять его в своих кошмарных планах – полном уничтожении Империума Человечества и сокрушении всего, достигнутого им, во прах!

Несмотря на опасности, что несут в себе эти замкнутые на одной цели убийцы, многие полководцы и налётчики в Вопящем вихре охотно приглашают их в свои банды. Усилия, которые придётся приложить, чтобы удержать их в повиновении, будут искуплены тактической грамотностью, боевым опытом и свирепой решимостью ветеранов. Впрочем, каждый вождь должен помнить, что мешать ветерану Долгой войны совершать возмездие – значит самому накликать гнев этого мстительного чудовища.

Ветеран Долгой войны

Ветеран Долгой войны должен быть космодесантником Хаоса.

Бонусы к характеристикам: +5 к Силе воли, +5 к Ближнему или Дальнему бою, +10 к Тёмной славе, +15 очков Порчи.

Начальные умения: Бдительность+10, Выживание или Командование, Запретное знание (Варп или Псайкеры или Демонология или Пираты), Запретное знание (Инквизиция или Кодекс Астартес или Мутанты или Ересь), Запугивание, Обаяние или Обман или Запугивание+10, Обыденное знание (Одно любое), Уклонение+10 или Парирование+10, Учёное знание (Тактика Империалис).

Начальные таланты: Аура власти или Пугающий голос, Быстрая перезарядка или Молниеносные рефлексы, Враг (Адептус Астартес), Всё видавший, Древний воин, Ненависть (Адептус Астартес, Имперская Гвардия), Непоколебимая воля, Связи (Легионы-предатели, Вожди).

Начальное снаряжение: легионный болт-пистолет с два магазинами, легионная фраг-граната, легионная крак-граната, стойка для трофеев.

Количество ран: 15+1к5.

Особые способности

Извечный враг: ветераны Долгой войны воплощают все страхи Империума и ведут войну против самого его существования, в которой пускают в ход умения и тактики, отточенные в несметных битвах на множестве миров. Ветеран Долгой войны может выбрать свою Принадлежность в ходе создания персонажа. Также он получает одну любую особую способность и один предмет снаряжения, выбранные из любого архетипа, предназначенного для космодесантников Хаоса соответствующей Принадлежности. Также они получают способность Явленное отвращение (см. ниже).

Явленное отвращение: в душе каждого ветерана Долгой войны живёт неистребимая ненависть к Империуму, что толкает его на новые злодеяния и ведёт к неотвратимому проклятию. На поле брани ветеран Долгой войны – это обагрённый кошмар, чья поступь подобна грому, и чей боевой клич несёт погибель. Всякий раз, когда ветеран Долгой войны убивает врага, по отношению к которому имел талант Ненависть, он может предпринять ординарную (+10) проверку Тёмной славы. В случае успеха он получает особенность Страх (2) против этих ненавистных врагов, а его атаки наносят +1 (до максимума в +10) очков урона против таких врагов. Эффект длиться до конца сцены.

Ветеран Долгой войны начинает игру либо Принадлежащим любому из богов Хаоса (по своему выбору), либо Неприсоединившимся.

Ветераны Долгой войны в Вихре

Мало кто из космодесантников Хаоса достоин именоваться ветераном Долгой войны – большинство гибнет в бою или становятся жертвами собственных кощунственных и злокозненных страстей. Но там, где многие гибнут, единицы выживают, и их ненависть к Империуму и желание сеять ужас и резню толкают таких воинов на все более и более жестокие деяния.

Ниже описаны некоторые из этих невероятно целеустремлённых и терзаемых зловещими страстями обитателей Вопящего вихря.

Отголоски страданий: переполненная войнами история Империума пестрит легендами о пропавших кораблях и воинствах, потерянных в пасти Варпа. Впрочем, не всем из пропавших повезло просто погибнуть. Некоторые в беспамятстве странствовали по Эмпирею, а их соприкасавшееся с губительными энергиями эфира тела, доспехи и оружие преображались и напитывались порчей. Пенящееся безумие таких воинов скрывает одно понятное стремление – отчаянное и неутолимое желание отомстить Императору, что бросил их один на один с истинной мощью Варпа.

Избранные Хейроса: эти жестокие убийцы некогда были одними из самых могущественных воинов Абаддона. Нет числа зверствам, что они совершали во время чёрных крестовых походов. У каждого свои причины оставить былого ужасного властелина и бежать в Вопящий вихрь, но всех равно сжигает неизбывное желание вести войны под знаменем ненависти и разрушения. Столетия опыта, свирепый нрав, неуравновешенность и склонность к демонической одержимости делают их по-настоящему грозными врагами.

Осколки вражды: так называются выжившие из ударившегося в ересь ордена Адептус Астартес, что получил статус «Пургатус» после покорения Категиса IV. Хотя объединённая эскадра верноподданных космических десантников уничтожила экспедиционные силы ордена, что именно произошло, когда имперские войска ступили в пещеры-подземелья заснеженных гор Категиса, так и остаётся неведомым. Впрочем, нескольким отступникам удалось избежать гнева Империума – позже их видели в Вопящем вихре, где они строили планы мести проклятому Империуму, что предал их.

Кузнец Варпа

«На пятый день бастион пал, и проклятые чудовища ворвались в северные жилые районы. Их крики преследуют меня до сих пор»

- выдержка из показаний капрала Вергандара перед его казнью за пренебрежение долгом

Многие банды широко используют кузнецов Варпа, что неустанно трудятся в разбросанных по всему Вихрю кузнях и литейных цехах Хаоса. Чем более дерзкими становились налёты обитателей Вихря на владения Бога-Трупа, тем больше появлялось в их рядах таких зловещих мастеров. Однако доверять этим бессердечным Механикус нельзя, ибо в их механических умах царит лишь одно стремление – истребление слабостей человечества.

Игра за кузнеца Варпа

Кузнецы Варпа – это космодесантники Хаоса, что широко используют бионику и другие хитроумные пути избыть слабую плоть. Это могущественные слуги Губительных сил, что обычно служат своим злокозненным хозяевам, творят ужасные боевые машины и заботятся об арсеналах легионов-предателей. Большинство вышло из рядов загадочного жречества Марса – некоторые были технодесантниками верных орденов Космодесанта, другие – схизматиками, что вырвались из узколобых догм культа. Впрочем, к проклятию ведёт много путей, и не все кузнецы Варпа когда-то состояли в Адептус Механикус.

Так или иначе, эти падшие астартес едины в своей неприязни к слабости и одержимы идеей избавления от телесных недостатков. Они уже больше машины, чем люди – в металлическом теле, похожем на жуткого космодесантника Хаоса, остались разве что головной да спинной мозг. Многие также ценят иные, более заметные улучшения – например, множество механощупалец, увенчанных клацающими клешнями, жадными цепными клинками, фузионными бластерами и другим жутким оружием, напитанным противоестественной жизнью. Для этих монстров не бывает цены слишком высокой, и большинство добровольно жертвует всем, чтобы перековать себя самих в новое извращённое обличие.

Кузнецы Варпа – искусные ремесленники и первопроходцы в безумном и богохульном искусстве механоморфоза. Многие даже бахвалятся, что им ведомо больше, чем их верноподданным «коллегам». Но вместо поклонения и почитания, кузнецы Варпа стремятся осквернить и подчинить машины себе, искажая священный облик и принципы работы пленных танков ради своих безумных планов. Самые знаменитые их творения –кошмарные стальные дьяволы, дьяволы-мучители и другие демонические машины, нечестивые сплавы колдовства и технологий, что причиняют немало бед Империуму.

Большинство кузнецов Варпа очень прагматичны, когда речь идёт о сделках с полководцами и другими власть имущими Вопящего вихря – нередко они заключают союзы, которые помогут им в выполнении их кощунственных замыслов, а не те, которые могло бы подсказывать извращённое чувство преданности. Другие и вида не делают, что кому-то верны, открыто считая своих собратьев по служению Тёмным богам глупыми и слабоумными дураками, недостойными их помощи. Впрочем, полководцы, способные заручиться поддержкой таких вероломных мастеров, извлекают огромную пользу из их выдающихся познаний, если им удаётся убедить в своей полезности этих холодно-логичных и сумасшедших варподелов.

Кузнец Варпа

Кузнец Варпа должен быть космодесантником Хаоса.

Бонусы к характеристикам: +5 к Интеллекту, +5 к Выносливости, +9 к Тёмной славе, +15 очков Порчи.

Начальные умения: Безопасность или Техпользование+10, Запретное знание (Адептус Механикус), Запретное знание (Варп или Демонология), Командование или Ремесло (Оружейник), Медика, Обман или Проницательность, Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника), Техпользование, Учёное знание (Оккультизм), Языкознание (Технолингва).

Начальные особенности: Имплантаты Механикус.

Начальные таланты: Быстрая перезарядка или Боевое чутьё, Враг (Адептус Механикус), Древний воин или Ортопраксия, Ледяное сердце или Сопротивляемость (Страх), Медитация или Мнемоник, Механодендрит, Непоколебимая воля, Пугающий голос или Крепкое телосложение, Ритуал освобождения.

Начальное снаряжение: один механодендрит или клинковый механодендрит, механощупальце, два кибернетических имплантата Хорошего качества, силовой топор падшего магоса, светоносные батареи или имплантаты железного призыва, инфопланшет.

Количество ран: 15+1к5.

Особые способности

Двоичное проклятие: несколькими приглушёнными словами кузнец Варпа проклинает оружие, вынуждая его восстать против хозяина. В качестве Полудействия, кузнец может потратить очко Тёмной славы, чтобы проклясть одно оружие или иное устройство равной сложности в пределах десяти метров. Если это было оружие, оно получает свойства Перегревающееся и Несбалансированное до конца сцены. Если это было иное приспособление, оно даёт сбой так, как решит мастер.

Власть над машинами: кузнец держит своих кибернетических рабов в железном кулаке, а их верность ему крепче осквернённой стали, в которую они закованы. Слуги кузнеца Варпа, обладающие особенностью Машина, получают +10 к Верности.

Мастер механоморфоза: кузнецы Варпа как никто умеют создавать неповторимые и ужасные демонические машины на потребу своим безумным планам. Имея подходящую оболочку, кузнец Варпа может придать ей более удобную для демона форму, что принесёт бонус +10 из-за сродства во время ритуала заключения. Время на «доводку» зависит от замыслов кузнеца и доступных материалов, а по решению мастера могут потребоваться и дополнительные проверки умений. Также кузнец может потратить очко Тёмной славы, чтобы связаться с пойманным машинным духом во время обряда – это принесёт бонус +20 во время ритуала заключения.

Кузнец Варпа начинает игру Неприсоединившимся.

Кузнецы Варпа в Вихре

В легионах Хаоса встречается множество чудовищ и кошмарных боевых машин, и банды Вопящего вихря – не исключение. Зачастую эти порождения Варпа обязаны своим существованием кузнецам, чьи попытки покорить царство человечества при помощи стали и осквернённой плоти выдают в них сумасшедших и не оставляют сомнений в их истинной преданности.

Ниже описаны некоторые из множества техномантов, обитающих в Вопящем вихря и его дьявольских кузницах.

Переработчица: так называют нечестивых механически-колдовских чудовищ, порождённых сплавом машины, демона и искусственно выращенной плоти. Скелетообразный облик напоминает полуразложившийся труп какого-то доисторического левиафана, в чьём демоническом рёве звучит мусорный код, от которого содрогаются родильные залы, в которых лежит эта тварь. Целая орда помощников кузнеца кормит это непокорное творение остатками захваченной техники, телами павших товарищей и другим мусором, дабы чудовище можно рождать новые пугающие орудия разрушения.

Обитель распада: в Вихре рыщет богомерзкая группа кузнецов Варпа, что наслаждаются тем, что натравливают свои ужасные машины из стали и чумной плоти на тех, кто ещё не познал чудес разложения. Каждый из этих кузнецов – чудовище, покрытое грязью и окислившимся металлом, источающее желчь и слизь, укутанное в побитую молью рясу, под которой ползают черви и другие мерзкие вредители. В глубинах своих проржавевших цитаделей нечистот, этот некротический орден крестит новорожденные творения в бурных купелях, полных отвратительной желчи и гнилой мертвечины.

Внешние рабы Гетеродакта: косные доктрины Механикус объявляют целые области знания еретическими – в особенности, те, что касаются богохульного создания искусственного интеллекта. Впрочем, слухи о таких опытах ходят по всему Вопящему вихрю – особенно среди тех, кто ищет пути искоренить всю немеханическую жизнь в галактике благодаря загадочным устройствам Гетеродакта. Слуги-механоиды этого еретического ордена – бездушные марионетки своих безжалостных нечеловеческих повелителей, без остановки шагающие вперед, ведомые неестественными мышечными сокращениями, и лишь иногда оглашающие поля битв маниакальным хохотом и случайными мольбами об освобождении.

Король-колдун с Корчащегося мира

«Понаблюдайте за извивающимся червём. В его простоте есть цель; в нечистотах кроются возможности. То, что невежда назовёт вредителем, на самом деле служит неумолимым глашатаем неотвратимого распада»

- сто семьдесят седьмое песнопение из запрещённых трактатов Мемниффа

Корчащийся мир – одно из самых пугающих мест Вопящего вихря. Эта планета, чьи полудикие обитатели кочуют среди щупалец из дрожащей плоти, размером с материки, а правят ими жестокие и могущественные владыки-биоманты. Самые сильные из жителей этого мира – короли-колдуны, могучие псайкеры, чьи цитадели разбросаны по всей поверхности планеты – там, где их господину оказалось угодно. Время от времени короли покидают гниющий мир, выторговывая себе место на одном из множества кораблей, что пересекают безбрежную пустоту. Причины тому могут быть самыми разными, но могущество и тайные знания таких колдунов делают их грозными союзниками, несмотря на то, что иметь дело с такими отвратительными существами очевидно опасно.

Игра за короля-колдуна с Корчащегося мира

Каждый король-колдун с Корчащегося мира – это искусный и учёный псайкер, посвятивший свою жизнь пути разложения, опасной варп-магии и запретному знанию. Большинство из них – чужеземцы, что добрались до этого рая смерти и перерождения, чтобы отточить искусство некромантии и приблизиться к Чумному отцу. Впрочем, среди них встречаются и местные панцирники, чьи нечестивые психические способности выделили их среди соплеменников.

Подобно планете, на которой они обитают, короли-колдуны заражены множеством червей, личинок и других мерзких вредителей, что извиваются под их кожей или прогрызают путь сквозь мышцы. Столь отвратительное проявление скверны – дело рук самого короля-колдуна, ибо такие «обитатели» позволяют псайкеру лучше управлять своими способностями и служат точками сосредоточения нечестивых энергий, что проходят через увечное тело псайкера. Самые могущественные из таких некромантов – уже почти не люди, просто искалеченные тела, чья гниющая плоть кишит стаями жирных насекомых.

Хотя короли-колдуны владеют и другими источниками силы, покровителем столь отвратительных псайкеров, без сомнения, остаётся Великий осквернитель. Их мрачные практики создают у них тесную связь со множеством гротескных паразитов, обитающих во владениях Бога гнили, что позволяет королям-колдунам лучше творить проклятия Нургла, благодаря которым они властвуют над окрестными вредителями и панцирниками. Главные творения королей-колдунов – это исполинские ползучие цитадели, чьи дрожащие башни подобны отвратительным щупальцам самого Мира. Такие плоды колдовства отражают искусность и нрав своих создателей, хотя большинство меркнет на фоне движущихся бастионов устрашающих владык-биомантов. Тем не менее, когда речь заходит о сотворении ходячих крепостей, в королях-колдунах просыпается дух соперничества, что нередко приводит к схваткам этих титанических извивающихся созданий друг с другом.

Большинство королей-колдунов всё время заняты переделкой своих громадных убежищ или странствиями по Корчащемуся миру в поисках новых озарений и догадок о его происхождении. Другие вместо этого оттачивают собственные умения, тщась привлечь внимание кого-то из могущественных владык-биомантов в надежде стать выше своих собратьев-еретиков или даже распространить мерзкое влияние Нургла на доселе чистые и нетронутые миры. Немногие самые свирепые и порочные охотятся друг на друга и вырывают знания побеждённого прямо из его поражённого червями, гниющего мозга.

Король-колдун с Корчащегося мира

Король-колдун с Корчащегося мира должен быть Человеком.

Бонусы к характеристикам: +5 Выносливости, +5 к Интеллекту, +5 к Силе воли, +9 к Тёмной славе, +1d10+15 очков Порчи.

Начальные умения: Бдительность, Дознание или Допрос, Запретное знание (Варп) или Запретное знание (Псайкеры)+10, Запретное знание (Псайкеры), Запугивание, Обаяние или Обман или Коммерция, Обыденное знание (Корчащийся мир), Псичувство, Уклонение или Парование, Ученое знание (Оккультизм или Астромантия или Легенды), Языкознание (Знаки Хаоса) или Логика или Учёное знание (Криптология).

Начальные особенности: Псайкер.

Начальные таланты: Пси-рейтинг 3, психосилы на 500 очков Опыта, выбранные из числа психосил Хаоса Неделимого, Прорицаний, Телепатии или Телекинеза, а также ещё психосилы на 300 очков Опыта, выбранные из вышеперечисленных дисциплин или дисциплины Нургла (см. главу VI в «Основной книге правил»), Владение оружием (Лазерное или Шоковое), Владение оружием (Простое, Твердотельное), Всё видавший, Крепкий орешек, Непоколебимая воля или Могучий разум, Осквернение плоти, Сопротивляемость (Психосилы, Страх), Это просто царапина.

Начальное снаряжение: лазпистолет Хорошего качества или стаб-револьвер, психосиловой посох или нейрохлыст, флак-плащ или кольчуга Отличного качества, гримуар в переплете из плоти (полный нечестивого знания).

Количество ран: 8+1к5.

Особые способности

Отвратительный некромант: короли-колдуны – могущественные псайкеры, чьи болезни лишь усиливают их нечестивые способности. Король-колдун считается несвязанным псайкером (см. стр. 206 «Основной книги правил»). Также король-колдун считает свой пси-рейтинг выше на единицу, когда творит психосилы Нургла.

Повелитель червей: короли-колдуны Корчащегося мира печально известны умением управлять множеством паразитов, обитающих в их телах и превращать их в дрожащие отростки своего тела. Король-колдун может потратить Полное действие и предпринять Сложную (-10) проверку Силы воли. В случае успеха он призывает одну стаю (см. стр. 104), что будет подчиняться его приказам и действовать в его ход. За каждую степень успеха, набранную в проверке после первой, персонаж увеличивает количество ран стаи на +10. Стаю можно рассеять в качестве Полудействия или Реакции. В начале каждого из своих следующих ходов, пока стая активна, король-колдун должен тратить Частичное действие на её поддержание или получит 1к5 единиц резаного урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости, потому что обитающие внутри него твари вырываются на свободу, чтобы присоединиться к хищной стае ползучих гадов.

Король-колдун с Корчащегося мира начинает игру Принадлежащим Нургу.

Короли-колдуны с Корчащегося мира в Вихре

Большинство королей-колдунов Корчащегося мира – пришлые, что некогда явились на эту пугающую планету с небес. Многие из них потом вновь покинули её. Причины тому разнятся не меньше самих королей-колдунов, каждый из которых несёт в себе частицу скверны с этого ненормального мира и множество шрамов в память о жизни в неприветливых краях.

Ниже описано несколько королей-колдунов, чья жестокость и колдовское мастерство прославили их на весь Вихрь.

Грубент, повелитель небес: кажущиеся бесконечными стаи мясных мух застилают небеса Корчащегося мира, складываясь в загадочные узоры и пугающе логичные круговерти, что таят особенное очарование для помазанников Нургла. Во всём Вихре никто не знает о них больше, чем Грубент, чьё безумное, непрекращающееся бормотание до жути напоминает гул огромных стай. Его раздутое тело и обширная крепость служат обиталищем множеству извивающихся личинок, что будто повторяют небесные узоры, позволяя хозяину соединятся с потусторонним сознанием, парящим у него над головой.

Ненасытный клещ: так называется многоногая ходячая цитадель, сотворённая древним и загадочным королем-колдуном, что доискивался тайн, скрытых в ядре Корчащегося мира. Клещ без остановки прогрызает туннели под поверхностью планеты, вызывая у неё судороги, вылезая лишь для того, чтобы кормиться и вновь зарываясь под дрожащую, слизистую поверхность. На какую глубину пробралось это создание и что там нашло – предмет бесконечных слухов.

Хесфераш, король личинок: это сварливый некромант, чьи хищные паразиты пожирают тела его жертв и передают господину знания съеденных для его коварных целей. Дрожащая цитадель Хесфераша напоминает гидру из древних легенд – у неё множество ограждений и огромных пастей, способных переваривать своих жертв неповторимыми способами – растворять некротической желчью, перемалывать жвалами или пропускать через бесконечные ряды дендритов. Когда жертва будет поглощена, а из неё будут извлечены все питательные вещества, её воспоминания, заключённые в крохотных личинок, будут медленно зарываться в гнилой мозг короля-колдуна.

Жрец смерти с Топи

«Эти твари выпотрошили сержанта Макркса и набросились на него как голодные псы – их грязные руки отрывали окровавленные куски мяса. Я не могу называть их людьми – люди так не едят»

- из дневника генерала Мортсвейна после подавления Восстания разложенцев

Среди всех миров Вопящего вихря, несущих следы гнилостного прикосновения Нургла, мало найдётся столь же опустошённых и невзрачных как Топь, чьи жалкие обитатели бесцельно бродят по бескрайним вонючим заводям из гноя, грязи и гниющих растений. Их больные тела живы лишь милостью Нургла. Жрецы смерти – должно быть, самые опасные из жителей Топи. Они охотятся на своих земляков, выказывая тем самым своё безграничное преклонение перед обильной скверной Чумного бога. Такие омерзительные воины в большой цене в Вихре, а немало дерзких работорговцев играли на донимающей жрецов жажде резни и выманивали этих ненасытных убийц с Топи обещаниями свежих трупов.

Игра за жреца смерти с Топи

Жрецы смерти – жестокие воины, что пожирают трупы своих жертв, чтобы питать обитающих в собственных телах паразитов, болезни и другие терзающие их изнутри недуги, которые для жрецов служат знакам одобрения Чумного отца. На Топи они считают своим нечестивым долгом охотиться на тех, кого здесь зовут «пирионами» или «чистыми» и пожирать их. Расправившись с очередным врагом, жрецы обычно съедают его полностью, чтобы насытить обитающих в их уродливых телах болести.

Жрецы смерти известны рвением, с которыми пожирают своих жертв, нередко отрывая куски мяса голыми руками, чтобы поскорее утолить богохульный аппетит. Останки они бросают, видя в каждом изуродованном трупе ещё один памятник щедрости Нургла. Таков путь жреца смерти, каждый из которых выживает среди вечного упадка и разложения, причащается у купели скверны, позволяя своим недугам плодиться и размножаться.

Жрецы смерти – бледные, болезненные существа, чьи иссохшие и поражённые проказой тела, покрытая бубонами кожа и кошмарно раздутые животы свидетельствуют о глубине въевшейся в них телесной скверны. Как и многие другие слуги Нургла, жрецы покрыты грязью – частично той, что сочится с них самих, частичной той, коей покрыт их родной мир. Одно лишь прикосновение жреца может означать заражение смертельной болезнью. Но хотя такие люди похожи на измождённых калек, нельзя забывать, что это свирепые воины, с лихорадочной готовностью и неуёмной энергией преследующие добычу – их подгоняет верность Нурглу и вечный, терзающий голод.

Большинство жрецов смерти предпочитает сражаться мечами и другим холодным оружием, которое они покрывают собственным ядом или гнилыми останками прошлых жертв, однако те, кто покидает пустоши Топи, легко учится владеть другим зловещим оружием. Впрочем, несмотря на свою тягу к убийствам, большинство жрецов считает оружие, уничтожающее тела достойным лишь презрения, ибо это подрывает их нечестивые труды. Распад и гниение для жрецов – знаки одобрения от Нургла, и многие из них наслаждаются, отдыхая среди разлагающихся тел павших.

Жрец смерти с Топи

Жрец смерти с Топи должен быть Человеком.

Бонусы к характеристикам: +5 к Силе, +5 к Ближнему бою или Восприятию, +5 к Выносливости, +7 к Тёмной славе и +15 очков Порчи.

Начальные умения: Атлетика+10, Бдительность+10, Выживание, Допрос или Командование или Запугивание+10, Запретное знание (Псайкеры или Демонология), Запугивание, Навигация (Планетарная), Навигация (Планетарная)+10 или Учёное знание (Оккультизм), Обыденное знание (Топь), Парирование, Скрытность или Выживание+10, Уклонение, Уклонение+10 или Парирование+10, Языкознание (Язык Топи).

Начальные таланты: Амбидекстрия или Яростный натиск, Боевое чутьё, Верный удар, Владение оружием (Болтерное или Цепное), Владение оружием (Простое, Твердотельное, Лазерное), Всё видавший, Каменная кожа, Крепкий орешек, Ледяное сердце, Неистовство, Неистовый натиск или Парное оружие, Непоколебимая воля, Предатель, Пугающий голос или Крепкое телосложение, Разоружение или Нокдаун, Сопротивляемость (Страх, Токсины), Уличный боец или Кулачный боец, Чуткий сон, Это просто царапина.

Начальные особенности: Ядовитый (X) (X равен бонусу Порчи).

Начальное снаряжение: автоган Хорошего качества или дробовик или трофейный болтер, стаб-револьвер Хорошего качества или болт-пистолет Низкого качества, меч Хорошего качества или цепной меч Среднего качества, два магазина для выбранного оружия, флак-куртка, штык для оружия.

Количество ран: 12+1к5.

Особые способности

Нечистые клинки: жрецы смерти часто смазывают своё оружие тошнотворными останками недавно убитых и другими нечистотами, чтобы лучше разносить недуги, ниспосланные их покровителем. В качестве Полного действия жрец может предпринять рутинную (+20) проверку Выживания, чтобы покрыть своё холодное оружие и боеприпасы к твердотельному нечистотами из подходящего источника. Такое оружие получает свойства Отравленное (2), Коррозийное или Радиоактивное (2) на X раундов, где X – количество ступеней успеха, что жрец набрал в проверке Выживания.

Чудовищное пиршество: один раз за сцену в качестве Полного действия жрец смерти может осквернить находящийся рядом труп и вкусить его плоти. При этом он до конца сцены получает особенность Сверхъестественная Выносливость (+1к5) или увеличивает имеющийся показатель Сверхъестественной Выносливости на 1к5.

Гниль снаружи, гниль внутри: жрецы смерти источают скверну и нечистоты, что несут болезни и паразиты, обитающие в их раздутых потрохах. Всякий раз, когда враг наносит жрецу удар в ближнем бою, жрец может потратить очко Тёмной славы, чтобы уничтожить оружие, которым его ударили, после того как атака будет отыграна. Можно ли оружие будет потом восстановить – чисткой, благословениями или жертвоприношениями – решать мастеру.

Крец смерти с Топи начинает игру Принадлежащим Нургу.

Жрецы смерти в Вихре

Жрецы смерти отлично чувствуют себя в Вихре – несмотря на репутацию дикарей, он нередко становятся известны как жестокие и искусные убийцы. Для тех, кто выберется со своей родины, Вопящий вихрь – это накрытый стол, полный осквернённых кушаний, каждый кусочек которых сочится нераскрытым потенциалом новой болезненной жизни.

Ниже описано несколько жрецов смерти, чьи жуткие привычки ввели их в круг самых отвратительных обитателей Вихря.

Выводок: давным-давно группа жрецов смерти, странствуя по Топи, наткнулась на стаю нурглингов, копошащуюся в яме чумной грязи. Увидев, что перед ними демоны, жрецы тут же набросились друг на друга, намереваясь привлечь тварей Варпа подношениями свежего мяса. Оставшиеся в живых отныне носят в с своих гнилых кишках этих злобных бесенят.

Каллоракты: немногие жрецы смерти, что решились спуститься в осыпающиеся пещеры, что кроются под болотами Топи, возвращаются оттуда – большинство погибает от токсинов и других опасностей этой проклятой тьмы. Те, кому удалось вернутся, вселяют ужас даже в вождей людоедских племён Топи, ибо каждый жрец отныне несёт в себе столь страшные болезни, что выдержать его присутствие рядом с собой может лишь наиболее благословенный приверженец Чумного владыки. Таких жрецов почти невозможно убить – нередко на их телах можно насчитать десятки чудовищных ран, что не заживают, но и никак не мешают своим хозяевам преследовать своих жертв с блеском в запавших, жёлтых глазах.

Людоеды-поработители: жнецы трупов – это жуткая банда, известная в Вопящем вихре налётами, после которых остаются целые курганы мертвых и искалеченных. Первые члены этой банды – уроженцы Топи, набранные особенно жестоким пиратским адмиралом, который ныне позволяет своим жрецам смерти делать что угодно с выжившими жертвами налётов, пока ему будут отдавать черепа убитых. Несчастных жертв принуждают присоединяться к отталкивающим трапезам, что длятся семь дней и ночей и вкушать гниющую плоть своих мёртвых и умирающих товарищей. Те, кто переживут такие испытания, нередко присоединяются к пленителям, чтобы утолять пробуждённый в них новый голод.

Мормейстер

«Все биологические системы склонны к сбоям и окончательным отказам – такова судьба плоти. Впрочем, дерзну предположить, что эти нетронутые образцы сулят мне более захватывающие выводы»

- запечатанные сведения из «Наблюдений Килпенгара Заразного»

Легион имя больным ордам Нургла, что несут его заразный культ, но лишь единицы его последователей так же очарованы тонкостями чудовищных творений Великого осквернителя как мормейстеры. Эти безумцы могут иметь какое угодно прошлое и происхождение, но многие из них слетаются в столь ненормально благословлённое место как Вопящий вихрь. Верные слуги Нургла их чтят и обожают, а все прочие – считают опасными и опрометчивыми подхалимами тёмного бога, чья глупая одержимость может погубить тысячи других.

Игра за мормейстера

Мормейстеры – мрачные и жестокие врачеватели, чьё ненормальное увлечение дарами Нургла определяет каждое их действие и поступок. Они живут среди его самых верных слуг, охотно ставят опыты с самыми заразными хворями, пытаясь изучить каждое из благословений Повелителя мух. То, как болезни без конца мутируют, становясь всё более опасными, приводит этих сумасшедших апотекариев в восторг, с которым они спешно записывают всё о каждом новом симптоме и штамме.

Мормейстеры верят, что главное достижение Нургла – не смерть, а болезни, способные поддерживать его слуг в состоянии бесконечной энтропии. Многие высоко ценят ужасные хвори и некротические вирусы и пылко молят Чумного бога даровать им новые, которые можно изучать и препарировать. Особый интерес для них представляют посвятившие себя Нурглу – многие мормейстеры получают огромное удовольствие, собирая с гниющих культистов образцы.

Мормейстеры стремятся подражать своему гнилому господу, с радостью составляя целые коллекции болезней и смешивая их в стремлении создать новые хвори и расширить власть злокозненную власть Нургла. Одни действуют тайно и исподволь, предпочитая делать всё чужими руками и прибегая к иным бесчестным методам заражать население целых планет смертоносными недугами, обрекая их на десятилетия страданий и отчаяния. Немногие другие дерзают действовать более прямо и заражают всех вокруг, чтобы лучше изучить воздействие последнего из своих творений. Впрочем, большинство мормейстеров не горят желанием сами страдать от своих болезней и стремятся как могут предотвратить столь ироничный поворот судьбы. Как правило, мормейстер достаточно чист, чтобы незамеченным ходить среди своих будущих жертв.

Таблица 2-1: Дары Чумного бога

1к10	Результат
1-4	По телу персонажа идёт отвратительная сыпь – уродливая и гротескная, но безвредная
5	Персонаж заболевает хваткой смерти (см. стр. 45)
6	Персонаж заболевает иссыханием (см. стр. 45)
7	Бросьте 1к10 ещё раз. Если снова выпадет 7, в персонажа вселяется чумоносец (см. раздел «**Одержимые еретики**» на стр. 55). Если выпадет не 7, Выносливость персонажа навсегда повышается на 1к5-3 (до минимума в 0).
8	Персонаж заболевает дыханием Нургла (см. стр. 45)
9	Персонаж заболевает гнойным покровом (см. стр. 45)
10	Персонаж получает особенность Ядовитое (7).

Мормейстер

Мормейстер должен быть Человеком.

Бонусы к характеристикам: +10 к Интеллекту, +5 к Выносливости, +9 к Тёмной славе и +15 очков Порчи.

Начальные умения: Бдительность, Безопасность или Техпользование, Дознание+10, Допрос+10, Запретное знание (Ересь), Запретное знание (Одно любое), Запретное знание (Псайкеры или Варп), Запугивание+10, Коммерция, Медика+10, Обаяние, Обаяние+10 или Обман+10, Обман, Обыденное знание (Любые два), Скрытность, Уклонение или Парирование, Ученое знание (Одно любое)+10, Ученое знание (Химия)+10.

Начальные таланты: Быстрое выхватывание или Крепкое телосложение, Владение оружием (Лазерное или Твердотельное), Владение оружием (Простое, Силовое, Цепное), Всё видавший, Дальновидность, Мнемоник, Молниеносные рефлексы или Чуткий сон, Неистовый натиск, Непоколебимая воля, Паранойя, Полиглот или Подражатель или Мнемоник, Пугающий голос или Заразительная отвага или Непримечательный, Сопротивляемость (Токсины, Страх), Уличный боец или Верный удар, Это просто царапина.

Начальное снаряжение: лазпистолет Хорошего качества или автопистолет Хорошего качества, меч Хорошего качества или цепной кинжал Среднего качества или силовой клинок, два магазина для выбранного оружия, лёгкий панцирный доспех или ячеистый боевой плащ, инъектор, медпакет, пять доз любой болезни (см. стр. 45), фильтры-затычки, инфопланшет.

Количество ран: 10+1к5.

Особые способности:

Безумные подсчёты: мормейстеры с огромной радостью изучают и систематизируют бесчисленные хвори, что творит Чумной бог. Мормейстер невосприимчив к особенности Страх, которой обладают существа, Принадлежащие Нурглу, и может предпринимать рутинные (+20) проверки Бдительности в качестве Свободного действия, чтобы точно опознать и классифицировать существо, оружие, недуг или колдовство, несущие отметину Нургла. Также мормейстер получает бонус +30 к проверкам Обыденного, Учёного и Запретного знания, а также к проверкам Диагностики и Химии (особые применения умения Медика), если они касаются существ, предметов, болезней и ядов, которые уже встречались мормейстеру и были систематизированы.

Злокозненная щедрость: мормейстеры даруют нечестивую заразу всем, кто страдает от своей смертности. Когда мормейстер снимает урон с кого-либо при помощи Медики, он может потратить очко Тёмной славы, чтобы дополнительно снять количество урона, равное своему бонусу Интеллекта и вылечить все последствия критического урона. Однако, персонаж, подвергающийся такому лечению, должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости и бросить 1к10 по таблице 2-1 «Дары Чумного бога» в случае провала.

Мормейстер начинает игру уже Принадлежащим Нурглу

Мормейстеры в Вихре

В Вопящем вихре мормейстерам некогда сидеть без дела – они могут бесконечно изучать ужасные в своём разнообразии болезни, которых столь много в этих хаотичных краях. Пробы и опыты могут заразить соседние имперские миры, и ничего не подозревающие люди будут страдать и гибнуть, чтобы порадовать кошмарных учёных

Ниже описано несколько мормейстеров, чей зловещий интерес к болезням вызывает отвращение и страх всех верноподданных жителей Империума.

Чумная мать Септрица: Сефария Туранде некогда пользовалась громкой славой среди медиков, трудившихся при богатых декадентах из имперской аристократии. Её влияние росло, а вместе с ним росло и число измученных последователей, распространявших её жуткие методы лечения и еретические омолаживающие процедуры. Её начали преследовать, и последствия того были чудовищны – ныне она бродит по внешним пределам Вопящего вихря. Её раздутое тело вываливается из убранного пышной грязью паланкина, покоящегося на плечах семерых избранных рабов.

Ревмалике Супретис: так зовут особенно нечестивого химика, чья одержимость зависимостью позволила ему пожать щедрый урожай душ во имя Нургла. Его болезни очень скрыты – порой они десятилетиями медленно растворяют жертв изнутри, а различные стимуляторы и наркотики, попадающие в кровоток жертв, приучают их к неизбывной боли. Наконец, когда некротические токсины начинают брать своё, Ревмалике принимается проповедовать поклонение своему нечистому покровителю и обещать гниющим пациентам вечную свободу от мук.

«Утраченная надежда»: крейсеры Медики – обычное дело в Департаменто Мунитурум. Как правило, они широко применяются во время множества жестоких наступлений, что ведут во имя Императора. «Утраченная надежда» – один из таких кораблей. Его колоссальные анатомические театры и древние апотекариумы охватила вспышка болезни после нападения отступников-хаоситов. Отважный экипаж отчаянно сражался против ужасного патогена, что наполнял отсеки кораблями мёртвыми и умирающими, но не выстоял против волны скверны. Так чемпионы Нургла одержали кошмарную победу по имя своего бога.

Прогнивший арсенал

«Пройдёт миг – и от тебя останется лишь лужа слизи. Не стоит беспокоится – твоя смерть послужит рождению множества новых и чудовищных болезней»

- С'Тшелл, моровый князь Нургла

Оружие нурглитов чудовищно. В отличие от сверкающих клинков тзинчитов, избыточной красоты оружия, что носят слуги Слаанеш, или грубой простоты топоров Кхорна, всё, что удостоилось нурглова благословения, обращается в заразные и искажённые воплощения ужаса. Не стоит сомневаться в их предназначении – распространении болезней и смерти во имя Чумного отца. Вооружённые им слуги Нургла снимают мрачный урожай, пуская в ход дары своего покровителя с неослабевающей энергией.

Этот раздел описывает осквернённые и пропитанные гнилостной силой предметы и технологические устройства, столь желанные для слуг Нургла в Вихре. Большая часть оружия и снаряжения, о котором повествуют эти страницы, связаны с Владыкой разложения – так же, как и миры Вихря, где властвует Чумной бог.

Холодное оружие

Оружие, благословлённое Нурглом, выглядит так, будь вот-вот сломается или выйдет из строя. Этот обманчивый облик скрывает его истинную смертоносность – один порез может отозваться смертями миллионов. Такие клинки, напитанные чумой, выращенной в глубинах садов Повелителя мух, несут болезни и хвори всем, кто не принимает милость Чумного отца. Некоторое описанное ниже оружие – демоническое. Оно подчиняется правилам демонического оружия со стр. 194 «Основной книги правил».

Отец клинков (демоническое оружие)

Father of Blades (Daemon Weapon)

Ходят слухи, что Отец клинков – это первый из всех чумных мечей, сотворённый Нурглом вскоре после его рождения. Это древнее оружие разносило скверну тысячелетиями. Его ржавый и выщербленный клинок притупляет чувства всех вокруг и легко отражает удары врагов обратно в них.

Отец клинков – это одноручное демоническое оружие с Силой воли 77 и силой связывания 4. Он обладает атрибутами Разливающее желчь, Пагубное зловоние и Несущее чуму. Всякий раз, когда обладатель Отца клинков успешно Парирует атаку в ближнем бою и набирает пять или более степеней успеха, атакующий немедленно получает одно попадание так, будто поранил себя собственным оружием. Отцом клинков могут владеть только Преданные Нурглу персонажи.

Жнец людей (демоническое оружие)

Manreaper (Daemon Weapon)

Такие демонические косы – знаковое оружие величайших чемпионов Нургла, реликвии Гвардии Смерти. Немало чумных культов прикладывает огромные усилия, чтобы добыть или хотя бы выковать такую. Демон, что обитает внутри этого жестокого оружие черпает силу из скверны, то окружает трон Чумного бога.

Жнец людей – это двуручное демоническое оружие с Силой воли 57 и силой связывания 3. Он обладает атрибутами Проклятое и Вестник распада. Всякий раз, когда персонаж атакует Жнецом людей, применяя Атаку всеми силами, то за каждые две степени успеха после первой, он может нанести одно дополнительное попадание одной цели в пределах досягаемости. Эта попадание идентично первоначальному. Жнец людей Отличного качества также имеет свойство Психосиловое. Жнецом людей могут владеть только Преданные Нурглу персонажи.

Посох пандемий (демоническое оружие)

Pandemic Staff (Daemon Weapon)

Это оружие – покрытый грязью посох из гнилого дерева и ржавого металла, вечно источающий желчь и другие мерзкие вещества. Это вместилище для самых заразных болезней Нургла, способное окатывать волной нечистот каждого, кто отрицает совершенство Повелителя мух.

Посох пандемий – это двуручное демоническое оружие с Силой воли 34 и силой связывания 2. Он обладает атрибутом Поток порчи. Посохом пандемий могут владеть только Преданные Нурглу персонажи.

Чумной нож

Plague Knife

Такие ножи часто можно увидеть в руках чумных десантников – это длинные, толстые клинки, покрытые нечистотами и сочащиеся болезнями. Даже маленький порез может за несколько секунд вызвать свирепое заражение. Такой нож одним ударом может прикончить даже самого крупного зверя.

Чумной нож – это одноручное легионное оружие

Новые свойства оружия

Коррозийное
Corrosive
Если цель получает попадание из оружия с этим свойством, её показатель очков Брони в зоне попадания уменьшается на 1к10. Если из-за этого количество очков Брони на какой-либо зоне попадания снижается до нуля, цель больше не считается защищенной броней в этой зоне попадания, а оставшееся количество очков урона броне наносятся непосредственно цели. Этот дополнительный урон не уменьшается на величину бонуса Выносливости. Броня цели может несколько раз ухудшаться из-за атак коррозийного оружия – урон броне накопительный. Очки Брони могут быть восстановлены при помощи **серьёзной (+0) проверки Техпользования**.

Распад (X)
Decay (X)
Любое живое существо, что получает критический урон от такого оружия (в том числе тот, что наносят в приступе Фанатичной ненависти), должно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости**, со штрафом, равным 10 × X. В случае провала оно превращается в бесформенную лужу слизи.

Радиоактивное (X)
Irradiated (X)
Любое живое существо, что получает попадание от такого оружия (независимо от того, был ли нанесён урон), должно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости**, со штрафом, равным 10 × X. В случае провала оно получает 2к10 единиц урона Выносливости.

Моровый цеп

Pestilent Flail

Моровый цеп – это оружие и кадило, чей дым разносит болезни и испускает густые зелёные облака при каждом ударе. Любой, кто умеет обращаться с таким оружием,

Таблица 2-2: Экзотическое холодное оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Отец клинков †	Холодное	-	2к10+3 Р	4	Несбалансированное, Отравленное (7)	7 кг	Почти уникальный
Жнец людей †	Холодное	-	2к10+7 Р	7	Разящее (5), Силовое поле, Отравленное (2)	8 кг	Почти уникальный
Посох пандемий	Холодное	-	1к10+3 У	0	Сбалансированное, Распад (4), Отравленное (3)	4 кг	Почти уникальный
Посох пандемий	Лёгкое	30 м.	2к10+3 У	0	Коррозийное, Накачка, Распыляющее,	4 кг	Почти уникальный
Чумной нож †	Холодное	-	1к10 Р	2	Отравленное (3)	2 кг	Чрезвычайно редкий
Моровый цеп†	Холодное	5 м.	2к10+6 Э	4	Отравленное (3), Разящее (4)	6 кг	Чрезвычайно редкий

† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание

Таблица 2-3: Гранаты

Название	Класс	Дальн.	РС	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Мерзотная граната †	Метательное	БС × 3	О/-/-	2к10 В	6	Взрыв (3), Коррозийное, Дымовой (6), Отравленное (3)	1,5 кг	Чрезвычайно редкая
Рад-граната	Метательное	БС × 3	О/-/-	1к10 Э	0	Взрыв (2), Радиоактивное (2)	1 кг	Очень редкая
Рад-ракета	-	-	-	1к10+4 Э	2	Взрыв (4), Радиоактивное (4)	2 кг	Чрезвычайно редкая

† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание

в ближнем бою превращается в настоящего монстра, способного стремительно убивать, скрывая свои движения в дыму, что источает оружие.

Когда еретик совершает атаку в ближнем бою моровым цепом, он получает бонус +10 к проверкам Уклонения, предпринятым до конца своего следующего хода. Если владелец цепа не Предан Нурглу, он получает одно очко урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости, всякий раз, когда атакует моровым цепом.

Гранаты

Каждый, кто идёт путем разложения, знает, что есть много способов нести дары Великого осквернителя. Более всего известны чумные гранаты, но хватает и иных устройств, способных насытить землю ядом, и древних технологий, убивающих медленно и мучительно.

Мерзотная граната

Foulswarm Grenade

Создавать такие гранаты так же опасно, как использовать – начиняющий их состав ведом только наиболее блаженно больным мормейстерам Вопящего вихря. Запечатанные алхимическими растворами и нечестивым наговорами гниения, такие гранаты при взрыве распыляют едкий, пенящийся туман, что расползается как хищная стая мух, неотвратимо обволакивая и оскверняя всё, чего коснётся.

Если существо начинает свой ход внутри облака дыма, вызванного свойством Дымовое этих гранат, оно автоматически получает попадание, что наносит 2к10 единиц ударного урона со свойствами Коррозийное и Отравленное (3).

Рад-граната

Rad Grenade

Рад-гранаты – редкие и сложные в производстве устройства, содержащие крохотные радиоактивные частицы, что гибнут, едва соприкоснувшись с воздухом. Эффект краткосрочен, но произведённого им разрушения клеток достаточно, чтобы даже самые крепкие враги почувствовали, как радиация пожирает их жизненную силу.

Рад-ракета

Rad Missile

Такие ракеты похож на рад-гранаты и так же распространяют свой смертоносный груз по обширной области.

Специальные боеприпасы

Если не указано обратного, такие боеприпасы поставляются целыми магазинами, а не по одной штуке.

Патроны кровавой гнили

Bloodrot Rounds

Такие боеприпасы, что в Вопящем вихре производят в очень малых количествах, содержат несколько капель той же слизи, которой начинены мерзотные гранаты. Очередь из этих осторожно заряжённых в тяжёлый болтер снарядов способна истреблять вражескую пехоту и оставлять после себя облака удушливого дыма, вдыхать который смертельно опасно. Патроны кровавой гнили меняют профиль тяжёлого болтера на следующий: тяжёлое, 80 м., О/-/-, 3к10 В, ББ 6, Взрыв (5), Коррозийное, Дымовое (1), Отравленное (3).

Если существо начинает свой ход внутри облака дыма, вызванного свойством Дымовое этих патронов, оно автоматически получает попадание, что наносит 2к10 единиц ударного урона со свойствами Коррозийное и Отравленное (3).

Патроны-бичеватели

Scourge Shells

Такие боеприпасы известны по всему Вопящему вихрю под разными названиями – токсичные пули, V-патроны и так далее – но все схожи в конструкции и способе применения.

Таблица 2-4: Специальные боеприпасы

Название	Оружие	Доступность
Патроны кровавой гнили	Тяжёлые болтеры, легионные тяжёлые болтеры	Чрезвычайно редкие
Патроны-бичеватели	Штурмовые дробовики, легионные дробовики, дробовики	Редкие

Это пустотелые пули, начинённые самыми разными ядами.

Дробовик, стреляющий бичевателями, теряет свойство Разлёт, но получает свойство Бритвенно острое и +2 к бронебойности. Кроме того, еретик может снарядить магазин бичевателей любым токсином или болезнью, что у него есть – это требует **рутинной (+20) проверки Химпользования** (особое применение умения Медика). В случае успеха, цели, что получат урон от бичевателей, также будут страдать от воздействия яда или болезни.

Кибернетические ужасы

Кибернетические имплантаты встречаются по всей галактике, но для тех, кто служит Губительным силам, это далеко не просто инструменты. Каждое змееподобное механощупальце или клацающая клешня, что растут из тела кузнеца Варпа, могут убивать – редко можно увидеть их не запятнанными свежей кровью. Чтобы использовать описанные ниже имплантаты, необходимо иметь особенность Имплантаты Механикус, если не указано обратного.

Клинковый механодендрит

Dendrite Blade

Это смертоносное оружие, будто бы наделённое собственной волей, состоит из множества связанных металлических извивов, каждый из которых увенчан зазубренным клинком или жутковатым крюком, которые вьются вокруг носителя, вечно выискивая добычу.

Каждый клинковый механодендрит считается механодендритом. Всякий раз, когда враг атакует в ближнем бою еретика, обладающего одним или несколькими клинковыми механодендритами, он получает штраф -10 на проверки Ближнего боя за каждый клинковый механодендрит (до максимума в -30). Если атакующий провалит проверку Ближнего боя на три или больше степеней, он немедленно получит одно автоматические попадание (см. профиль в таблице 2-5) и ещё одно попадание за каждую ступень успеха после третьей (максимальное количество атак не может превышать количества клинковых механодендритов у персонажа).

Кроме того, еретик с одним или несколькими клинковыми механодендритами всегда считается вооружённым (профиль см. в таблице 2-5). Чтобы использовать такое оружие без штрафов необходим талант Механодендрит (Оружейный).

Механощупальце

Mechatendril

Механощупальце – одновременно оружие и инструмент, что без устали снуёт вокруг еретеха или кузнеца Варпа в поисках нового дела. Такое устройство используется как для сложного ремонта, так и в бою – эта универсальность делает его бесценным, пусть и немного своевольным помощником для тех, кто отверг Омниссию.

Каждое механощупальце – это механодендрит, что даёт еретику дополнительный бонус +5 к проверкам Ремесленных умений (см. стр. 92 «Основной книги правил»). Чтобы получать этот бонус, персонаж должен иметь талант Механодендрит (Вспомогательный).

Кроме того, еретик с одним или несколькими механощупальцами всегда считается вооружённым (профиль см. в таблице 2-5). Чтобы использовать такое оружие без штрафов необходим талант Механодендрит (Оружейный).

Чумная клешня

Plague Claw

Отвратительная помесь гниющей плоти и ржавых механизмов, чумная клешня – это дрожащая трубка с зазубренными «челюстями» на конце, способная прорезать броню и плоть и впрыснуть любой яд прямо в тело жертвы.

Чумная клешня приносит бонус +10 к проверкам Диагностики и Химпользования (особые применения умения Медика) и может использоваться, чтобы хранить пробы болезней, токсинов и других веществ, угодных Владыке хворей. Еретик с чумной клешней всегда считается вооружённым (профиль см. в таблице 2-5). Клешню можно заправить любой болезнью или ядом за Полное действие – до конца сцены любой персонаж, что получит урон от клешни, также пострадает и от её «начинки».

Чумную клешню могут использовать только персонажи, Преданные Нургле.

Таблица 2-5: Кибернетические ужасы

Название	Доступность	Профиль
Клинковый механоденрит†	Редкий	Холодное, 1к10+4 Р, ББ 3, Бритвенно острое, Гибкое
Механощупальце†	Очень редкое	Холодное, 1к10+5 У, ББ 0, Гибкое
Чумная клешня	Чрезвычайно редкая	Холодное, 1к190+2 У, ББ 2, Распад (3), Разрывающее

† Количество механодендритов, что может иметь еретик, не может превышать его бонус Выносливости.

Еретику не обязательно иметь особенность Имплантаты Механикус, чтобы установить себе это устройство.

Снаряжение и экипировка

Инструменты и артефакты слуг Нургла несут более явные следы порчи, чем даже их оружие, и могут поколебать дух самых стойких врагов. Изначальный облик таких орудий исчез за столетия гниения, но они не потеряли на грана своей мощи. Фактически, они черпают силу из зловония смерти.

Икона неотвратимого распада

Icon of Seeping Decay

Иконы неотвратимого распада, некогда бывшие гордыми знамёнами, гербами и символами веры, давно утратили свой царственный облик – ныне они распространяют скверну Нургла, наполняя мощью тех, кто идёт путем нечистоты и ослабляя врагов. Это довольно большая икона – её нужно нести одной рукой или крепить древко за спину.

Все персонажи, Принадлежащие Нурглу в пределах Х метров от иконы (Х равен бонусу Силы воли еретика) считают свой бонус Ловкости выше на 1 и могут предпринимать **Сложные (-10) проверки Выносливости** в начале каждого своего хода, чтобы снять один уровень Усталости. Все остальные персонажи в этой области считают свой бонус Выносливости ниже на 1 (до минимума в один) и обязаны проходить **серьёзные (+0) проверки Силы воли** в начале каждого своего хода или получат один уровень Усталости. Икона действует, лишь когда её несёт Преданный Нурглу персонаж.

Сердце мертвеца

Undead Heart

Слуги Нургла, что получили такие сердца, изгнивают насквозь. Из каждой раны на их телах сочатся новые болезни и формируют рубцовую ткань, что защитит хозяина от вреда и исцелит любые травмы.

Таблица 2-6: Снаряжение и экипировка

Название	Вес	Доступность
Икона неотвратимого распада	7 кг	Очень редкая
Сердце мертвеца	1,5 кг	Уникальное

Еретик, которому вживили столько чудовищно колдовское устройство, получает особенности Регенерация (1к5) и Порождение кошмаров. Вживление сердце требует **очень тяжёлой (-30) проверки Медики** и занимает несколько часов. Если хирург проваливает проверку, Выносливость пациента падает на 1к5. Это таинственное устройство нельзя извлечь, не разрушив тело носителя.

Болезни

Нет конца изобретательности Нургла в деле творения новых недугов, и многие последователи Чумного отца создают собственные пробы его хворей и одаряют ими глупцов, что отказываются от милостей Нургла. Еретики могут начинить описанными ниже болезнями некоторое описанное в этой главе снаряжение. Одна успешная попытка добыть болезнь приносит сразу пять доз.

Персонаж может заразиться, получив урон от заражённого оружия или каким-то иным путём войдя с болезнью в контакт. Кроме того, персонаж подцепить хворь через воздух или пищу, а также прямым прикосновением к заражённым субстанциям (по решению мастера). Как правило, при этом требуется успех в серьёзной (+0) проверке Выносливости, чтобы не заразиться.

Таблица 2-7: Болезни

Название	Доступность
Хватка смерти	Доступность
Иссыхание	Редкая
Гнойный покров	Редкая
Дыхание Нургла	Чрезвычайно редкая

Хватка смерти

Death's Grasp

Несчастные, заразившиеся хваткой смерти, приговорены вечно жить на грани гибели. Они настолько измождены, что любое усилие может стать для них последним.

Воздействие: персонаж, заражённый этой болезнью, не может снимать уровни Усталости. Всякий раз, когда он получает уровень Усталости, все остальные персонажи в пределах 1к10 метров также могут заразиться (и должны предпринять проверку, чтобы этого не случилось). Если больной этой хворью персонаж теряет сознание от Усталости, он умирает. Преданные Нурглу могут разносить эту болезнь, но могут снимать уровни Усталости, будто болезни у них нет.

Лечение: для исцеления от хватки смерти требуется хотя бы неделя покоя, в конце которой персонаж должен пройти рутинную (+20) проверку Выносливости. В случае успеха он выздоравливает, в случае провала – остаётся больным и получает один уровень Усталости.

Иссыхание

Enfeeble

Иссыхание – это ужасный недуг, от которого кости больного медленно рассыпаются в прах. Многие самые преданные слуги Нургла сами заражают себя им, видя в смерти высшее выражение своей верности богу.

Воздействие: персонаж, страдающий от иссыхания получает 1к5 единиц урона Ловкости всякий раз, когда в структурированном времени за один свой ход он предпринимает одно Полное действие или два Полудействия, либо когда занимается чем-то утомительным в повествовательном времени. Преданные Нурглу переносят эту болезнь так же как все, но нельзя сказать, что они «страдают» от неё – скорее наслаждаются этим разрушительным недугом.

Лечение: для исцеления от иссыхания персонаж должен снять весь урон Ловкости (см. стр. 248 «Основной книги правил»), что причинила болезнь – отдыхом или иными средствами.

Гнойный покров

Festering Shroud

Гнойный покров – коварная хворь, первыми с которой столкнулись пустоходы, бывавшие в Нижнем вихре. Эта болезнь чудовищно заразна – её жертвы быстро превращаются в разносчиков гнили и отравляют своими миазмами всё вокруг.

Воздействие: носитель гнойного покрова постоянно источает сверхъестественную зелёную дымку, что образует вокруг несчастного облако семи метров в охвате. В конце каждых суток болезни, персонаж должен предпринимать серьёзную (+0) проверку Выносливости – в случае провала его плоть начинает разлагаться, превращаясь в мерзкое месиво. Бросьте 1к5 по случайно выбранной таблице ударного критического урона (см. стр. 255-256 «Основной книги правил») и добавьте к выпавшему числу +1 за каждую степень провала в проверке Выносливости после первой. Если другой персонаж входит в источаемое больным облако, он должен пройти рутинную (+20) проверку Выносливости или заразиться. Преданные Нурглу могут переносить это заболевание, но вызванный им критический урон не может убить их или вызвать у них Кровотечение.

Лечение: для исцеления от гнойного покрова требуется хотя бы неделя покоя и успешная серьёзная (+0) проверка Медики, предпринятая самим больным или врачевателем.

Дыхание Нургла

Nurgle's Breath

Эта болезнь, любимая во многих чумных культах за мгновенную заразность, порой считается даром свыше. Впрочем, те, кто понимают, что это за хворь, знают, что смерть грозит недужному всякий раз, когда он попытается прибегнуть к этому «дару».

Воздействие: персонаж, заражённый дыханием Нургла, получает возможность применять атаку со следующим профилем: пистолет, 10 м., О/-/, 2к10 Э, ББ 2, Коррозийное, Распыляющее, Отравленное (2)). При применении этой атаки не может произойти Осечка, но всякий раз, когда в броске на урон выпадают две семёрки, носитель болезни лопается, обдавая всех вокруг омерзительным дождём из гноя и слизи. Само собой, при этом он погибает, а все персонажи в пределах 3к10 метров немедленно получают попадание из оружия, указанного выше. Любой персонаж, что провалит проверку Выносливости, предпринятую для сопротивления свойству Отравленное, заразится сам. Преданные Нурглу переносят эту болезнь так же как все, но нельзя сказать, что они «страдают» от неё.

Лечение: для исцеления от Дыхания Нургла требуется хотя бы две недели покоя и успешная тяжёлая (-20) проверка Медики, предпринятая самим больным или врачевателем.

Новые обряды и ритуалы

«Обряд удался! Постойте-ка…. Нет, нет! Демон воплощается! Бежим!»

- Делтот Мудрый, бывший магистр культа

Посвящённый обрядам и ритуалам раздел из «Основной книги правил» описывает несколько церемоний, с помощью которых можно призывать самых известных демонов, а также даёт общее представление о том, как придумывать собственные ритуалы. Этот раздел описывает обряды одержимости, заключения демонов в машины, а также самый расхожий в Вихре ритуал призыва чумоносца.

Все изложенные ниже обряды разобраны по той же схеме, что и описанные в **«Основной книге правил»** (см. стр. 228-229). Мастер может использовать их в идущей кампании как препятствия для еретиков или начать с них очередной сговор. Игроки могут захотеть применить один из ритуалов, чтобы закрепить своё положение, покарать врагов или просто устроить хаос и разрушения. Во любом случае, определение сложности каждого обряда и самой возможности его провести остаётся на усмотрение мастера.

Освобождение смрадного воина

Unleash the Foetid Footman

Культы Нургла часто призывают чумоносцев, дабы те помогли им разносить порчу и болезни. Одержимые подсчётом и упорядочиванием каждой когда-либо созданной хвори, чумоносцы с радостью хватаются за любую возможность попасть в мир смертных.

Требования: обряд должен проходить в заражённом и пропитанном запахом смерти месте. Требуется грубо вырезанный круг, отмеченный символами преданности Нургу, и котлы с пузырящимися нечистотами, наполняющими всё помещение ужасным смрадом. Гниющие трупы – не обязательно человеческие – должны быть грудой свалены в центре круга. Один взрослый человек, чьё тело не должно быть тронуто никакой хворью, должен сидеть на куче трупов, готовый вобрать в себя их скверну и стать вратами, через которые в мир войдёт чумоносец. Обряд требует **тяжёлой (-20) проверки Запретного знания (Демонология)**, что модифицируется согласно **таблице 6-7 «Модификаторы ритуалов призыва»**. В случае успеха еретик должен будет предпринять проверку Подчинения демона, чтобы приказывать чумоносцу.

Эффект: в круге призыва появляется чумоносец (см. стр. 359-360 «**Основной книги правил**»).

Продолжительность: чумоносец воплощается на 1к5+5 раундов и ещё на один дополнительный раунд за каждую дополнительную ступень успеха в проверке. Если завеса между Варпом и тварным миром достаточно тонка, это время может быть больше. Если еретики призывают демона и приказывают ему выполнить определённую задачу, демон может оставаться в реальности до тех пор, пока не выполнит задачу (по решению мастера).

Цена: независимо от того, удался ли обряд, еретик должен сделать бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»** (см. стр. 210 «Основной книги правил») и немедленно принять результат. Кроме того, каждый участник обряда должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить 1к5 уровней Усталости, согнувшись пополам и задыхаясь в облаках смога и стаях мух, что сопровождают воплощение демона.

Цена провала: провал обряда требует сделать бросок на презрение Варпа (см. стр. 227 «Основной книги правил»), прибавив к нему +10 за каждую степень провала сверх первой.

Ритуал заключения

Ritual of Binding

Еретик, что желает создать демоническую машину, должен провести опасный обряд – ритуал заключения – чтобы вселить демоническую сущность в тщательно подготовленную оболочку.

Требования: для проведения ритуала еретикам нужно достать оболочку и определиться с типом демона, которого они хотят в неё вселить (см. стр. 47). Ритуал заключения проводится сразу после успешного призыва выбранного демона и совершается вместо проверки Подчинения демона. Заключение требует **адской (-60) проверки Запретного знания (Демонология)**, что модифицируется согласно **таблице 6-7 «Модификаторы ритуалов призыва»**.

Эффекты: в оболочку вселяется демон, и его эфирная плоть смешивается с металлом. Они становятся демонической машиной.

Продолжительность: практически вечная. Воздействие ритуала сохраняется до тех пор, пока машина не с

будет уничтожена или демон не сможет вырваться из неё.

Цена: этот ритуал окажется выматывающим даже для самых могущественных еретиков. Каждый участник получает 4к10 единиц урона каждой характеристике. Кроме того, каждый участник должен сделать бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»** (см. стр. 210 «Основной книги правил») и немедленно принять результат.

Цена провала: если заключение не удастся, демон вырвется на свободу и набросится на еретиков. Сделайте бросок на презрение Варпа (см. стр. 227 «Основной книги правил»), прибавив к нему +10 за каждую степень провала сверх первой.

Ритуал одержимости

Обычно демоны приходят в тварный мир, овладевая нечастными против их воли, но немногие порождения Варпа достаточно сильны, чтобы вселяться в людей, когда захотят. Служители Хаоса часто призывают демонов в Материум и готовят для них вместилища.

Требования: игромеханика этого ритуала охватывает множество обрядов, что используются для призыва демонов. Однако вместо того, чтобы просто призвать чудовище в Материум, еретики пытаются заключить его в живое вместилище – это должно быть разумное существо, но не обязательно человек. Призванный демон сможет существовать в этом теле. Так же как в ритуале заключения, еретики должны выбрать, какого демона они хотят призвать, и провести ритуал призыва перед тем как браться за одержимость. Если демон будет успешно призван, еретики вместе проверки Подчинения демона совершают **тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Демонология)**, что модифицируется согласно таблице 6-7 «Модификаторы ритуалов призыва». В случае успеха еретикам удаётся вселить демона во вместилище, но он обязан пытаться вырваться на свободу, пройдя встречную **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. Эта проверка получает бонус +20, если вместилище не хочет, чтобы в него вселялся демон.

Эффекты: во вместилище вселяется демон. Долгосрочное воздействие одержимости описано на странице 55 и далее. Как одержимость влияет на НИП, см. графы «Цена» и «Продолжительность».

Продолжительность: одержимые НИП редко живут долго. Если Сила воли демона ниже таковой у вместилища, одержимость может длиться количество часов, равное бонусу Силы воли вместилища. Если Сила воли демона выше Силы воли вместилища, одержимость может длиться количество часов, равное половине бонуса Силы воли вместилища. Когда время выйдет, демон вырвется из тела жертвы, убивая её и исчезая, либо просто вернётся в Варп, оставляя бывшее вместилище телесно и духовно увечным.

Цена: ритуал одержимости занимает вдвое больше времени, чем обычный ритуал призыва. Вместилище, из которого демон будет изгнан или уйдёт сам, навсегда уменьшает свою Общительность на 3к10, а количество ран – на 1к5 (если вообще останется в живых). Также вместилище получает 2к10 очков Порчи, умение Псичувство+10, таланты Бесстрашие и Сопротивляемость (Психосилы), а также дар богов «Тёмная душа». Вместилище, пережившее экзорцизм, больше не может получать дары богов.

Цена провала: неудачная одержимость вызывает бросок на презрение Варпа (см. стр. 227 «Основной книги правил»), к которому нужно прибавить +10 за каждую степень провала сверх первой в проверке Запретного знания или **встречной проверке Силы воли**. Кроме того, если обряд не удался, вместилище должно пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или **Выносливости** или немедленно погибнуть – его душа будет затянута в Эмпирей и сожрана демоном.

Сотворение демонических машин

«Владыка Митр, обряд завершён. Это машина… дышит!»

- архиеретех Таконин

На миллионах миров на бескрайних межзвёздных просторах, полыхает пламя сражений. Воины и боевые машины стремятся к великим победам и разгромным поражениям, оплаченными тысячами смертей. Силы Хаоса обладают несравненным преимуществом над простыми смертными – в их распоряжении есть нечестивое сопряжение стали и пламени, что рыщет по полям брани, уничтожая всё на своей пути. Колдовство, сплетённое с технологиями и ничем не сдерживаемая сила Варпа, воплощённые в демонических машинах.

Этот раздел посвящен созданию демонических машин, их способностям и вооружению. Также он содержит правила на использование демонических машин в качестве слуг (см. стр. 54).

Создание оболочки

Перед тем как призывать демона, еретикам нужно позаботься о вместилище для него. Демонические машины бывают самых разных форм и размеров и даже среди самых распространённых разновидностей – осквернителей и стальных дьяволов – не сыскать двух одинаковых. Каждую машину меняет заключённый в неё демон – сущность пленённого зверя отражается на его металлической тюрьме.

Перед тем как призывать демона, еретики должны создать, купить или иным образом добыть подходящую оболочку – это может быть, как краденая или найденная обычная машина, так и специально созданная для демона тюрьма. Если еретики не знают, где достать оболочку, её поиски могут стать отдельным сговором (о сговорах см. стр. 269-273 «Основной книги правил»). В Вопящем вихре хватает миров, знаменитых своими демоническими машинами – Гибеллин, Гвельф, К'сал, бранные луны Талакса – каждый из них может стать отличным местом для начала поисков. Самостоятельное создание оболочки намного сложнее – оно требует обширных познаний об Эмпирее и его обитателях (то есть умений Запретное знание (Демонология), Учёное знание (Оккультизм) и Запретное знание (Варп)), а также технического мастерства (умений Техпользование и Запретное знание (Археотех)). Кроме того, еретикам потребуются материалы и оборудование.

Оболочка определяет некоторые основные свойства демонической машины:

Тип оболочки: оболочка может быть трофейной (танк, транспортная машина или любая единица «обычной»

техники) или сотворённой (специально созданной для того, чтобы заключать демона – например, корпус осквернителя).

Размер: оболочка должна обладать особенностью Размер с показателем от 7 до 10.

Скорость передвижения: демонические машины передвигаются и действуют в бою и вне его как любые живые существа, даже при том, что их «тело» – это механизм. Разные оболочки могут предоставлять дополнительные преимущества:

- Гусеничные оболочки обеспечивают машине особенность Ползучее.
- Колёсные оболочки обеспечивают машине талант Спринт.
- Летающие или парящие оболочки обеспечивают машине особенности Летун (X) или Парящее (X), где X равен четырёхкратному бонусу Ловкости машины.
- Оболочки с четырьмя или более ногами обеспечивают машине особенность Четвероногое.
- Демонические машины, у которых всего две ноги, получают особенность Свирепый натиск (+X), где X равен бонусу Ловкости машины.

Оружие: демонические машины часто получают новое ужасное вооружение в ходе ритуала, но большинство оболочек уже обладает орудиями. При создании демонической машины из трофейной оболочки любой еретик, участвующий в ритуале заключения, может предпринять **серьёзную (+0) проверку Техпользования**; в случае успеха одно уже имеющееся на оболочке орудие становится частью арсенала демонической машины. За каждые две степени успеха сверх первой аналогично преображается ещё одно оружие. Если демоническую машину создают из сотворённой оболочки, её орудия становятся частью демонического арсенала сами собой. Оружие демонических машин не нужно перезаряжать – оно обладает бесконечным размером магазинов.

РАЗРЫВ ЗАВЕСЫ

Когда оболочка будет готова, еретикам предстоит взяться за самую опасную часть работы – призыв и заключение демона. Это трудное и рискованное дело, что делится на три этапа:

Шаг 1. Выберите тип демона: еретики должны определить, какого демона они хотят призвать и заключить. От этого будут зависеть характеристики, умения, таланты, особенности и другие параметры. В «Основной книге правил Black Crusade» и этом томе изложены правила на призыв самых знакомых демонов – кровопускателей, демонеток, ужасов и чумоносцев. Тем не менее, существует и множество других демонов, что еретики могут призвать. Если у мастера есть дополнения **The Tome of Fate**, **The Tome of Blood** или **The Tome of Excess**, он может позаимствовать оттуда другие типы демонов и описания обрядов призыва.

Шаг 2. Призыв демона: выбрав демона, которого они хотят заключить в ловушку, еретики должны исполнить соответствующий ритуал призыва в непосредственной близости от оболочки.

Шаг 3. Сковывание: если призыв пройдёт успешно, еретики должны немедленно сотворить ритуал заключения, если не имеют иного метода или тайного средства удержать зверя в нужном месте.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ХАОСА

Сотворив и (хотелось бы верить) удержав под своей властью демоническую машину, еретики получают могущественное и свирепое создание. При этом сам процесс заключения демона искажает его клетку, делая её более смертоносной, чем обычный танк или шагоход.

Еретики должны определить величину характеристик, количества ран, силу связывания, таланты, Принадлежность своего нового творения, а также определиться с тем, какие оно имеет особенности.

Характеристики и количество ран: тип демона, заключённого в оболочку, определяет исходные показатели Ближнего и Дальнего боя, Интеллекта, Восприятия, Силы воли, Общительности и Тёмной славы машины. Размер определяет Силу и Выносливость существа (50 для Размера 7, 60 для размера 8, 70 для размера 9 и 80 – для размера 10). Также от Размера зависит количество ран – 40 для Размера 7, 52 для Размера 8, 64 для Размера 9, 72 для Размера 10). Демонические машины получают урон по общим правилам, но следуют собственным правилам критического урона (см. стр. 97).

Сила связывания: даже похожие демонические машины отличаются – некоторые очень сильно подавляют заключённого демона, другие же едва сдерживают свирепого зверя внутри. Все демонические машины обладают Силой связывания, равной количеству степеней успеха, что еретики набрали в ритуале заключения.

Умения: демоническая машина обладает всеми умениями, коими обладает демон, хотя некоторые могут оказаться неуместными для стальной громадины, полной едва сдерживаемой космической ярости. В обычных условиях демонические машины могут применять лишь следующие умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Запретное знание (Инт), Запугивание (СВ), Обыденное знание (Инт), Парирование (ББ), Псичувство (СВ), Уклонение (Лов), Языкознание (Инт). Конечно, мастер может позволить машине пользоваться и другими умениями, если это подходит по обстоятельствам.

Таланты: все демонические машины владеют талантами Амбидекстрия, Независимое прицеливание и Парное оружие (Рукопашная, Стрельба). Кроме того, еретики могут, по согласованию с мастером, выбрать для машины ещё три таланта из числа тех, которыми обладает заключённый в машину демон.

Особенности: демоническая машина получает особенности из нескольких источников:

- Все демонические машины обладают особенностями Автостабилизация, Демоническая машина (+X), Демоническая топка и Страх (2). X равен удвоенной силе связывания.
- Также демонические машины получают особенности Машина (X) и Сверхъестественная Сила (+X), где X определяется по **таблице 2-8 «Показатели особенностей демонических машин»** на стр. 49.
- Кроме того, демоническая машина получает особенность, связанную с передвижением и определяемую типом оболочки (см. выше).
- Кроме того, еретики могут, по согласованию с мастером, выбрать для машины ещё три особенности из числа тех, которыми обладает заключённый в машину демон. Они не могут выбрать особенность Демон, поскольку её суть уже включена в особенность Демоническая машина.
- Наконец, машина получает три случайно определённых особенности из т**аблицы 2-9 «Особенности демонических машин»**.

Принадлежность: принадлежность демонической машины определяется тем, демон какого бога в неё заключён.

Таблица 2-8: Показатели особенностей демонических машин

Размер	Демоническая машина	Сверхъестественная Сила
7	8	4
8	12	6
9	24	8
10	32	10

Особенности демонических машин

Разнообразие способностей, которыми могут обладать демонические машины, почти безгранично, и многие из них зримо проявляются в оболочке. Этот раздел описывает уникальные для демонических машин особенности, отражающие их чудовищную суть.

В дополнение к особенностям, которыми обладают все демонические машин (такие как Демоническая топка или Демоническая машина, описанные ниже), каждая машина случайным образом получает ещё три особенности из **таблицы 2-9.** Для определения каждой особенности еретик, создающий машину, выбирает раздел особенностей Хаоса Неделимого или той злокозненной сущности, который Принадлежит машина, бросает к100 и прибавляет к результату величину Тёмной славы демона. Для всех машин, не относящихся к Хаосу Неделимому еретик обязан совершить хотя бы один бросок по разделу особенностей того Тёмного бога, которому Принадлежит эта машина. Если еретик броском костей получает особенность, что у машины уже есть, вместо этого он может выбрать любую особенность (которой у машины ещё нет) из того же раздела **таблицы 2-9**.

Новая особенность: Демоническая топка

New Trait: Daemonforge

В сердце демонической машины бушует пламя, что напитывает ей неиссякаемой яростью Эмпирея.

Один раз за сцену демоническая машина может полностью перебросить бросок на урон. Если в результате переброса на любой из костей выпадает 9 или 10, за каждую девятку или десятку машина получает 1к5 ран, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Новая особенность: Демоническая машина (+X)

New Trait: Daemon Engine (X)

Это существо представляет собой сплав демона и машины, неразрывное и ужасающее смешение технологий и колдовства, делающее плод такого союза устойчивым почти к любому оружию.

Демоническая машина обладает особенностями Потустороннее и Порождение кошмаров, а также невосприимчива к Страху, Оглушению, Безумию, Ядам и Болезням и Подавлению. Колдовские руны, что удерживают машины единым целым, защищают её от психосил, воздействующих на разум – они не работают против демонических машин. Кроме того, бонус Выносливости у такой машины вырастает на +X, но психосилы, а также оружие со свойствами Благословлённое, Психосиловое и Освящённое игнорируют эту прибавку.

Особенности Хаоса Неделимого

Описанные ниже особенности относятся к Хаосу Неделимому – их может получить любая демоническая машина.

Ужасный гарпун

Dire Harpoon

Вокруг машины снуёт созданный из плоти и металла гарпун, вечно ищущий новую добычу.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Когда машина поражает цель гарпуном, тот застревает в жертве и остаётся там до тех пор, пока машина не выдернет его, потратив Полное действие. Пока гарпун остаётся в жертве, машина может предпринять **встречную проверку Силы** против жертвы, потратив Полудействие. В случае успеха машина подтягивает цель к себе на 2к10 метров и ещё на пять метров за каждую ступень успеха в проверке Силы.

Адский вещатель (Демонический щит)

Helcaster (Daemonic Shield)

Вещатель наполняет умы всех вокруг лживыми обещаниями могущества, что отвлекает и сбивает с толку врагов.

Все персонажи в 10 × X метрах, где X равен бонусу Силы воли машины, получают штраф -10 на все проверки. Это считается демоническим щитом.

Адская пасть

Helmaw

Пасть или вся голова демонической машины мутирует в оружие Варпа, способное испускать целый поток расправленных черепов или трещащих энергетических разрядов.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10.

Адский таран

Helram

Шипастые выросты на кости и металле создают во лбу машины колоссальный таран.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Это оружие можно использовать только при Натиске.

Рука-убийца

Slaughterer Limb

В миг заключения демона из корпуса демонической машины вырывается длинная, гибкая рука, увенчанная смертоносным клинком.

Таблица 2-9: Особенности демонических машин

1к100	Особенность демонической машины
	Хаос Неделимый
01-40	Адский вещатель
41-70	Адский таран
71-90	Адская пасть
91-110	Рука-убийца
111-125	Ужасный гарпун
126+	Звезда Хаоса
	Кхорн
01-30	Кровавая пелена
31-50	Мясницкие косы
51-70	Оберег Кхорна
71-90	Облако пепла
91-110	Жнец
111-130	Чёрное пламя
131+	Рёв Повелителя битв
	Нургл
01-30	Отвратительный облик
31-50	Вечный распад
51-70	Губительный туман
71-90	Облако мух
91-110	Клетка плоти
111-130	Бездна отчаяния
131+	Луч разложения
	Слаанеш
01-30	Соблазнительный туман Слаанеш
31-50	Жадный хлыст
51-70	Соблазн во тьме
71-90	Перегрузка чувств
91-110	Мины кошмаров
111-130	Шёпот, сулящий наслаждение
131+	Змееподобие
	Тзинч
01-30	Стоки варп-пламени
31-50	Покров Варпа
51-70	Третий глаз
71-90	Прикосновение Эмпирея
91-110	Усилитель Варпа
111-130	Хроносфера
130+	Серебряная башня

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Один раз за раунд, она может потратить Реакцию на то, чтобы совершить этим оружием Стандартную атаку в ближнем бою.

Звезда Хаоса

Star of Chaos

Звезда Хаоса напитывает всё вокруг сверхъестественным энергиями, делая слуг Губительных сил нечестиво стойкими, и одновременно крушит врагов будто огромный каменный шар.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Все последователи Хаоса, находящиеся в пределах X метров от машины, считаются имеющими талант Бесстрашие (см. стр. 118 «Основной книги правил»). X равен характеристике демонической машины.

Особенности кхорнитов

Описанные ниже особенности предназначены для демонических машин Кхорна.

Облако пепла (демонический щит)

Ash Cloud (Daemonic Shield)

Демоническая машина постоянно испускает клубы пепла, оставшегося от некогда побеждённых врагов.

Любое живое существо, вовлечённое в ближний бой с этой демонической машиной, будет страдать от Удушья (см. стр. 249 «Основной книги правил»). Исключения – существа, которым не нужно дышать или обладающие герметичной броней. Эта особенность считается демоническим щитом.

Рёв Повелителя битв

Bellow of the Battle Lord

Демон выпускает свою ярость, издавая могучий рёв, что вселяет ужас в сердца врагов.

В качестве Полного действия демоническая машина могут испустить рёв, что вынудит всех персонажей в пределах тридцати метров предпринять проверку Страха. Уровень Страха, вызываемого рёвом, больше обычного для демонической машины на +1.

Чёрное пламя

Blackfire

В оружии демонической машины клокочет опаляющее иссиня-чёрное пламя, испепеляющее броню жертв и выжигающее из них саму жизнь.

Всё оружие демонической машины получает свойства Коррозийное и Радиоактивное (4).

Кровавая пелена

Blood Soaked Fury

Демоническая машина истекает горячей кровью, что толкает её ко всем новым зверствам.

Всякий раз, когда демоническая машина проваливает проверку Ближнего боя на три или больше степеней, она немедленно наносит одно попадание этим же оружием

одной случайно выбранной цели (возможно даже самой себе) в пределах дальности поражения.

Мясницкие косы

Butcher Scythes

Демоническую машину венчают десятки чудовищно острых крюков и клинков, что норовят покалечить любого, кто окажется рядом.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Всякий раз, когда демоническая машина совершает Натиск, она наносит одно попадание этим оружием по каждому врагу, в пределах трёх метров от которого продвигается во время Натиска.

Жнец

Harvester

Из корпуса демонической машины вырывается исполинский вращающийся клинок, способный размолоть врагов в кашу за несколько секунд.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Всякий раз, когда демоническая машина убивает живое существо Жнецом, она получает особенность Регенерация (8) до конца своего следующего хода.

Оберег Кхорна

Mark of Khorne's Contempt

Кхорну ненавистны псайкеры, и многие боевые машины Кровавого бога несут выгравированные или нарисованные знаки, оберегающие от колдовства.

Всякий раз, когда псайкер выбирает демоническую машину целью своей психосилы, а на костях в броске Использования Варпа попадается восьмёрка (например, выпадает 28 или 81), проверка автоматически проваливается, а псайкер получает 1к10+8 единиц резаного урона в голову.

Особенности нургллитов

Описанные ниже особенности предназначены для демонических машин Нургла.

Облако мух (Демонический щит)

Cloud of Flies (Daemonic Shield)

Эту машину окружает видимое и осязаемое облако личинок-мух, ядовитых ос или трупной саранчи.

Стрелковые атаки против этой демонической машины получают штраф -10. Это считается Демоническим щитом.

Вечный распад

Eternal Decay

Бронепластины этой машины постоянно отваливаются, но токсичная масса внутри корпуса неизменно порождает новые.

Показатель Размера этой машины увеличивается на +1 (до максимума в 10), и она получает особенность Регенерация (1к10).

Клетка плоти

Flesh Cage

Клетка плоти разбрасывает клейкие куски разлагающейся

мертвечины, слепленные вместе отвратительной слизью. Истинный ужас вызывает судьба тех жертв, что остаются живыми, навеки пойманными в скоплении атрофировавшихся рук и ног.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Любой персонаж, получивший попадание из него, должен немедленно предпринять проверку Страха (3).

Отвратительный облик

Hideous Visage

«Лицо» этой демонической машины раздуто, лишено плоти, покрыто струпьями или освежевано – в любом случае, оно совершенно чудовищно. Для каждого, кто видит его, оно служит мрачным напоминанием об участи всех живых.

Увеличьте уровень Страха этой машины на +1.

Губительный туман

Pestilent Fog

Гнилая дымка окружает эту машину и медленно убивает всех, кто вдыхает её.

Все живые существа, не защищённые от воздействия окружающей среды, находящиеся в пределах пятнадцати метров от этой машины, должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Выносливости** или получить 1к5 единиц урона Выносливости.

Бездна отчаяния

Pit of Despair

Пасть этой демонической машины подобна разверзающейся бездне, что затягивает в свои тёмные глубины всё вокруг.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Любое существо, чей показатель Размера меньше, чем у демонической машины и которое получило попадание этим оружием, должно пройти **ординарную (+10) проверку Силы** или её притянет на количество метров, равное количеству степеней провала в сторону распахнувшейся бездонной пасти. Если жертву затягивает в эту пасть, она немедленно погибает (еретики могут обмануть смерть, пользуясь очками Тёмной славы по общим правилам). Все незакреплённые предметы Размером меньшие, чем демоническая машина, также летят в её пасть, где пропадают навсегда.

Луч разложения

Ray of Decomposition

Машина способна направлять энергии Варпа и порождать краткий, но мощный взрыв, ускоряющий энтропию всего, чего коснётся.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10.

Особенности Слаанешитов

Описанные ниже особенности предназначены для демонических машин Слаанеш.

Соблазн во тьме

Allure of Darknes

Из чрева демонической машины доносятся странные звуки, сбивающие с толку и искушающие всех, кто бросит на машину даже мимолётный взгляд.

Все противники получают штраф -10 на проверки Уклонения и Парирования, предпринятые, чтобы избежать атак демонической машины. Противники, вовлечённые в ближний бой с демонической машиной, должны предпринимать **серьёзную (+10) проверку Силы воли**, чтобы отступить.

Жадный хлыст

Devourer Lash

У демонической машины вырастает длинный мясистый хвост или язык. Он постоянно подрагивает и источает перегружающие органы чувств химикаты, отчего каждое его прикосновение приводит жертв в экстаз.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10.

Мины кошмаров

Nightmare Mines

Когда эта машина движется, вокруг неё разбегаются маленькие металлические твари, набрасывающиеся на всех вокруг. Эти отвратительные создания хватают тех, до кого дотянутся, и наполняют разум своих жертв ужасными видениями прежде, чем взорваться.

Мины кошмаров – это не оружие, из которого нужно стрелять: эта злобная ходячая взрывчатка, что действует сама по себе. В конце каждого хода демонической машины, каждый персонаж в радиусе 1к10+6 метров от машины автоматически получает одно попадание с профилем: холодное оружие, 1к10+6, ББ 6, Калечащее (6).

Перегрузка чувств (Демонический щит)

Sensory Overload (Daemonic Shield)

Демоническая машина несёт устройства, призванные перегружать органы чувств всех, кто окажется рядом. Ослепляющие огни, погребальные вещатели и распылители феромонов всеми силами будут вносить смятение в ряды врага.

Когда живое существо в первый раз за сцену оказывается в трёх метрах от демонической машины, оно должно пройти **тяжёлую (-20) проверку Восприятия** или получит Оглушение на один раунд. Этот эффект распространяется на всех существ, что оказались близко к машине, но действует на одну цель только раз за сцену. Это считается демоническим щитом.

Змееподобие

Serpentine

Истерзанный неуправляемыми энергиями в миг заключения, корпус демонической машины искажается и становится похож на колоссальную змею.

Облик машины меняется, что резко изменяет и её способ передвижения. Независимо от того, была машина колёсной, гусеничной, имела ноги или была способна к полёту или парению, вместо всего этого и всех приносимых способом передвижения особенностей, машина получает особенности Ползучее и Сверхъестественная Ловкость (+6), а также таланты Подскок, Молниеносные рефлексы и Спринт.

Соблазнительный туман Слаанеш

Slaanesh's Beguiling Mists

Нездоровый приторный аромат окружает демоническую машину, сбивая с толку и соблазняя всех, кто окажется поблизости.

В конце каждого хода демонической машины каждое живое существо в пределах трёх метров от неё должно проходить **сложную (-10) проверку Выносливости** или делать бросок по **таблице 5-1 «Эффекты галлюциногенов»** (см. стр. 150 «Основной книги правил») и принимать выпавший результат.

Шёпот, сулящий наслаждения

Whispers of Promised Ecstasy

Когда эта машина выходит на поле брани, вокруг разносится ложь Слаанеш. Пугающие и соблазнительные мягкие голоса обещают могущество и бесконечные удовольствия, стоит только покориться им.

Когда живое существо оказывается в тридцати метрах от демонической машины, оно должно пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли.** В случае успеха жертва становится невосприимчива ко лжи демонической машины и никогда больше не должна будет проходить таких проверок. В случае провала жертва получает одно очко Порчи и Оглушение на один раунд. Кроме того, в следующем ходу она вновь должна будет пройти такую проверку или снова пострадать от этой особенности. Так будет продолжаться до тех пор, пока жертва не пройдёт проверку или не выродится.

Особенности тзинчитов

Описанные ниже особенности предназначены для демонических машин Тзинча.

Прикосновение Эмпирея

Empyrean Touch

Сырая материя Варпа сочится из орудийных стволов машины и стекает с её клинков. Даже самая надежная броня может не выстоять против зверя, благословенного переменчивым пламенем Тзинча. Оружие демонической машины получает особенности Оружие Варпа, Зажигательное и Перегревающееся.

Серебряная башня

Silver Tower

Корпус демонической машины искажается и принимает форму невысокой конической башни из сверкающего серебря, внутри которой поют хвалу Тзинчу скованные трэллы, и во все стороны от которой бьют молнии. Демоническая машина получает особенность Псайкер и Пси-рейтинг 2. Еретик, создавший машину (или мастер) выбирают две психосилы из дисциплины Тзинча, Телепатии и Прорицаний (кроме психосил Порчи). Если позже демоническая машина получит особенность «Третий глаз», её пси-рейтинг возрастёт до пяти, и она получит три дополнительные психосилы.

Третий глаз

Third Eye

Где-то на корпусе или голове демонической машины вырастает огромный варп-глаз. Это напитанное силой око вечно пульсирует и посылает по всему корпусу машины волны энергии.

Демоническая машина получает особенности Псайкер и Ночное зрение, талант Пси-рейтинг 3, а также умение Пси-чувство+30. Мастер выбирает три психосилы (кроме психосил Порчи) из дисциплины Тзинча, Телепатии или Прорицаний. Если демоническая машина позже получит особенность «Серебряная башня», её Пси-рейтинг возрастёт до 5, а количество психосил – увеличиться на две.

Хроносфера

Time Sphere

Хроносфера, что обычно выглядит как крутящийся гироскоп, наполненный вечно движущейся жидкостью, направляет энергию самого Вихря, которая перебрасывает демоническую машину назад и вперёд во времени, пусть и всего на несколько секунд.

Демоническая машина может включить хроносферу один раз за бой в качестве Реакции. При этом машина мгновенно пропадает, как если бы попала в хронологическую непоследовательность (см. **таблицу 6-3 «Прорывы Варпа»** в «Основной книге правил»). Вернувшись, демоническая машина получает 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня и бонус Выносливости, вместо обычного воздействия хронологической непоследовательности.

Усилитель Варпа

Warp Accelerator

Этот вечно парящий над демонической машиной кристалл цвета индиго медленно вращается, рассыпая искры от едва сдерживаемых энергий. По прихоти демона, кристалл может испустить энергетический поток, что превратит жертвы в слизь.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. При использовании во время атаки усилитель Варпа автоматически наносит одно попадание 1к5 случайно выбранным целям в пределах дальности поражения и поля зрения.

Покров Варпа (демонический щит)

Warp Shroud (Daemonic Shield)

Впервые созданный колдунами-технократами К'Сала, покров Варпа окутывает демоническую машину ореолом цветного пламени, что останавливает летящие в машину снаряды подобно пустотному щиту. В начале каждой сцены демоническая машина получает 2к10 дополнительных очков брони до конца сцены. Психосилы, а также атаки благословлённым, психосиловым или освященным оружием не учитывают эти очки брони. Некоторые результаты из таблицы критического урона могут лишить машину такой защиты.

Стоки варп-пламени

Warpflame Vents

По всему корпусу машины появляются и исчезают яркие разноцветные горгульи, выдыхающие сгустки многоцветного пламени во всякого, кто приблизится.

Демоническая машина получает оружие с профилем, указанным в таблице 2-10. Всякий раз, когда персонаж совершает Натиск против демонической машины, он автоматически получает попадание из этого оружия.

Таблица 2-10: Оружие демонических машин

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Свойства
Мясницкие косы†	Холодное	-	-	1к10+9 Р	6	Бритвенно острое, Калечащее (4)
Жадный хлыст	Тяжёлое	35 м.	О/-/-	1к10 У	0	Взрыв (3), Галлюциногенное (3), Коррозийное,
Ужасный гарпун	Тяжёлое	20 м.	О/-/-	1к10+9 У	4	Разрывающее Точное, ЭМИ (3)
Клетка плоти †	Тяжёлое	100 м.	О/-/-	1к10+7 В	2	Оглушающее (2), Неточное
Жнец †	Холодное	-	-	4к10 Р	0	Взрыв (2), Неточное, Опутывающее (4), Отравленное (2)
Адская пасть	Тяжёлое	60 м.	О/-/3	2к10 В	6	Гибкое, Громоздкое, Неточное, Опустошительное (4)
Адский таран †	Холодное	-	-	3к10+10 У	4	Взрыв (3), Зажигательное, Калечащее (3), Накачка
Бездна отчаяния †	Тяжёлое	10 м.	О/-/-	1к10 Э	0	Громоздкое, Оглушающее (4), Опустошительное (2)
Луч разложения	Тяжёлое	80 м.	О/-/-	2к10+8 Э	8	Распыляющее
Рука-убийца	Холодное	-	-	1к10 Р	3	Накачка, Распад (7)
Звезда Хаоса †	Холодное	-	-	2к10 У	4	Бритвенно острое, Гибкое, Оборонительное
Звезда Хаоса †	Тяжёлое	20 м.	О/-/-	2к10 У	4	Громоздкое, Силовое поле, Шоковое
Усилитель Варпа †	Тяжёлое	20 м.	О/-/-	6к10 Э	0	Взрыв (6), Разящее (4), Шоковое
Стоки варп-пламени †	Тяжёлое	5 м.	О/-/-	1к10+9 Э	4	Накачка, Шоковое

† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание на стр. 49-54.

Демонические машины как слуги

Большинство командиров просто спускают демонические машины с цепи и позволяют этим свирепым зверям убивать всех, кого вздумается, не пытаясь ими управлять. Впрочем, некоторые сохраняют частичный контроль над этими стальными колоссами и могут жестами направлять их действия. Еретики, обладающие значением Тёмной славы 70+ могут брать демонические машины в качестве могучих слуг по правилам, изложенным в этом разделе. Чтобы сохранить власть над машиной, требуется проверка Подчинения демона в начале боя. Машины, что вырвались из-под контроля хозяина, будут творить всё, что им вздумается (иными словами, мастер может натравить её на незадачливого хозяина). Чтобы вернуть власть над машиной, требуется новая проверка Подчинения демона в конце боя. Еретик не может владеть более чем одной демонической машиной-слугой единовременно. Всякий раз, когда Тёмная слава еретика снижается, он обязан пройти новую проверку Подчинения демона, чтобы сохранить власть над своим зверем или навсегда его утратить (нередко вместе с жизнью).

Одержимые еретики

«Ты не можешь сбежать от нас; мы чуем запах твоей душонки»

- брат Голун, одержимый космодесантник Хаоса

Демоны состоят из материи Варпа; их вторжение в тварный мир противоестественно и невозможно. Хотя порождение Эмпирея, воплотившееся в Материуме будто бы состоит из плоти и крови, это лишь морок, ибо на самом деле чудовища Варпа сотканы из тёмных энергий Имматериума, удерживаемых вместе волей богов. Поэтому демоны могут появляться в реальном мире лишь на краткие промежутки времени и лишь благодаря высвобождению огромных энергий – например, в ходе обряда, сильного варп-шторма или разлома. В местах, где Море душ пробивается в тварный мир – например, в Оке Ужасе или Вопящем вихре – демоны может существовать в Материуме долго, но не вечно. На внешних рубежах Вопящего вихря – Сумеречных мирах – волны Варпа капризны и непостоянны, отчего демоны могут низвергаться в Варп почти без причины. Верный способ оставаться в тварном мире – это найти живого носителя.

Для многих слуг Тёмных богов нет выражения преданности ярче, чем добровольное превращение во вместилище демона и обретение ничтожной частицы могущества своего божества. Это не слишком подходит тем, кто ступает по Пути к величию, ибо одержимость, приносящая могущество, таит и недостатки, самый важный из которых – невозможность одержимого достигнуть апофеоза, ведь тот, кто носит в себе демона, не может стать им сам. Но для еретиков, что ищут могущества здесь, сейчас и любой ценой, одержимость может оказаться привлекательной дорогой, что ведёт к силе, а взамен требует всего лишь душу.

Приглашение демона

Есть несколько способов невольно стать одержимым – демон может воспользоваться мгновением слабости псайкера или сбоем в работе корабельных полей Геллера. Такая одержимость мимолётна – присутствие демона обычно бывает слишком сильно для слабой плоти носителя, отчего тварь Варпа вынуждена убираться прочь. При этом демону противостоит и воля его жертвы, хотя очень немногие смертные достаточно сильны, чтобы сделать чуть больше, чем на жалкие мгновения отдалить неизбежное.

В отличие от невольных жертв одержимости, некоторые еретики тщательно готовят себя (или кого-то другого) к одержимости и намеренно призывают демона. Особый обряд создает прочную связь между потусторонним чудовищем и вольным или невольным вместилищем, которое уже не погибнет во вспышке энергий Варпа.

В Black Crusade персонаж может стать одержимым добровольно, используя обряд одержимости, описанный на странице 47. Впрочем, еретик может подвергнуться этому ритуалу и против своей воли, или стать одержимым в результате иных событий. В отличие от персонажа, который может быть, как «добровольцем», так и жертвой, игрок всегда должен сам согласиться на одержимость своего

альтер-эго. Это слишком сильно меняет героя, и, и если мастер сочтёт, что ход кампании требует этого, ему нужно обсудить всё с игроком и прийти к соглашению.

Воздействие одержимости

Одержимость демоном – это основополагающее изменение в персонаже. Одержимый еретик не просто делит своё тело с тварью Варпа – само это тело глубоко меняется, ибо демон искажает его в угоду своим замыслам.

Многие еретики принимают одержимость, видя в ней простой путь к могуществу. Что ж, одержимые действительно крайне сильны, стойки и владеют сверхъестественными способностями. Чем больше крепнет власть демона над смертным, тем сильнее становится еретик, получая все больше особенностей и способностей – см. раздел «Путь проклятия» на странице 57, где описаны последствия одержимости и их связь с текущим уровнем Порчи персонажа. Одержимый также получает умения Пси-чувство, Навигация (Варп) и талант Варп-чутьё. С точки зрения игровой механики одержимый считается демоном.

Становясь одержимым, еретик получает 2к10+5 очков Порчи (до максимума в 99). Если при этом еретик должен будет получить дары богов, он получает их по общим правилам, в дополнение к эффектам одержимости.

Сверхъестественное оружие

Многие демоны не берут в руки оружия, а то, что у них всё же встречается, сделано не из стали, а из материи самого Варпа. Когда демон овладевает смертным, он предпочитает игрушкам обычных людей то, что даровал ему бог – когти, клыки или выкованный в Варпе клинок. Пребывая в теле смертного, демон искажает и меняет его плоть, выращивая своё собственное оружие или то, что больше нравится его богу. Пальцы еретика могут обратиться в длинные хваткие когти, а руки – стать лезвиями топоров из невозможно острых костей и хрящей.

Когда еретик становится одержимым, одна или обе его руки мутируют и становятся оружием (на дополнительные руки, например, полученные в дар от богов, это не распространяется). Как именно будет выглядеть преображённая рука – зависит от демона, но как правило кистью такой руки будет почти или вовсе невозможно действовать – например, не получится нажимать кнопки на инфопланшете, держать болтер или т. д.

Чтобы определить, одна или обе руки мутировали, игрок бросает 1к10. Если выпадет 1-7 одна рука остаётся неизменной, если выпадет 8-10 – преображаются обе. Каждая преображённая рука получает особенность Смертоносное природное оружие. Если изменились обе руки, еретик также получает таланты Амбидекстрия и Парное оружие (Рукопашная), если ещё ими не обладал. Если в одну из конечностей было встроено оружие (например, благодаря дару «Рука-убийца»), эта конечность не будет преображаться. Один раз в день еретик, которому понадобились его руки, может пройти встречную проверку против демона (см. раздел «**Внутренняя борьба**» на стр. 59) и, в случае успеха, одна или обе руки на время возвращаются в обычный вид.

Внутренний демон

Еретик-одержимый делит своё тело с ещё одним персонажем – демоном. Это приносит ему ряд преимуществ и недостатков, а также важных аспектов отыгрыша. Когда еретик становится одержимым, мастер и игрок должны вместе выбрать подходящего демона из книг Black Crusade. Если еретик стал одержимым благодаря ритуалу одержимости (как обычно и бывает), тип демона определяется ритуалом, что проводили для его призыва. Также мастер может определить характеристики демона случайно, бросая кости по таблице 2-11.

Выбирая или создавая демона, овладевающего еретиком, мастер и игрок должны определить бога Хаоса, которому этот демон будет Принадлежать (как правило, покровитель зависит от типа демона). Если персонаж сам Принадлежит кому-то из богов Хаоса, вселяющийся в него демон должен принадлежать этому же богу. В персонажа-неприсоединившегося может вселиться любой демон (в том числе Принадлежащий Хаосу Неделимому). Еретик-неприсоединившийся, одержимый демоном какого-либо бога, с точки зрения игровой механики считается Принадлежащим этому богу.

Таблица 2-11: Характеристики демона

Характеристика	Демон Кхорна	Демон Нургла	Демон Слаанеш	Демон Тзинча	Демон Хаоса неделимого
Ближний бой	50+3к10	35+3к10	40+3к10	10+2к10	30+3к10
Дальний бой	40+3к10	30+2к10	35+2к10	35+2к10	20+2к10
Сила	45+3к10	40+3к10	25+3к10	25+3к10	30+3к10
Выносливость	35+3к10	50+3к10	10+2к10	20+2к10	20+2к10
Ловкость	30+2к10	10+2к10	45+3к10	25+3к10	20+2к10
Интеллект	20+2к10	25+2к10	20+3к10	45+3к10	20+2к10
Восприятие	20+2к10	45+3к10	20+2к10	30+3к10	25+3к10
Сила воли	25+3к10	20+3к10	30+2к10	50+3к10	20+3к10
Общительность	10+2к10	20+2к10	50+3к10	40+2к10	10+2к10
Тёмная слава	15+5к10	15+5к10	15+5к10	15+5к10	5+3к10

Таблица 2-12: Шкала одержимости

Очки Порчи	Особенности одержимости	Демонические проявления	Воззвания к демону
01-35	Демон (+2), Страх (2), Сверхъестественная Сила (+2)	Первое проявление	Два раза за встречу
36-55	Демон (+3), Страх (2), Сверхъестественная Сила (+3)	Второе проявление	Четыре раза за встречу
56-70	Демон (+4), Страх (2), Сверхъестественная Сила (+3)	Третье проявление	Пять раз за встречу
71-85	Демон (+4), Ночное зрение, Страх (3), Потустороннее, Сверхъестественная Сила (+4)	-	Без ограничений
86-99	Демон (+5), Ночное зрение, Страх (3), Потустороннее, Сверхъестественная Сила (+5)	Четвёртое проявление	Без ограничений
100	Демон полностью поглощает еретика – персонаж выходит из игры (см. раздел «Незавидная участь»)		

Одержимые еретики

Одержимый еретик получает множество новых способностей и других преимуществ – невероятную силу, стойкость и другие нечестивые черты. Но неважно, стал еретик вместилищем для демона в силу своей преданности Тёмным богам или лишь из жажды могущества, – мало какой демон будет с радостью подчиняться смертному. Еретик вынужден бороться с чудовищем за власть над собственным телом и разумом. Поначалу человек может преобладать, но с временем окажется, что демон всё более открыто влияет на его поведение или даже перехватывает контроль над телом на долгие периоды времени. Такова цена могущества.

Путь проклятия

Демон намного легче займёт вместилище, уже затронутое Варпом, а его присутствие будет всё сильнее осквернять носителя. Власть демона над «хозяином» станет расти, и он будет позволять ему всё больше пользоваться своими способностями – в игре это отражается тем, что чем больше очков Порчи накопит персонаж, тем больше он будет получать демонических проявлений и других черт. Если еретик принимает одержимость, уже имея значительное количество очков Порчи, он получит все полагающиеся такому уровню осквернённости проявления.

Чтобы определить воздействие одержимости, сверьтесь с **таблицей 2-12 «Шкала одержимости»,** в которой описаны демонические проявления и возможности взывать к демону (см. стр. 59). Еретик получает все особенности, что указаны в столбце «Особенности одержимости», соответствующем его количеству очков Порчи. Если еретик уже имеет такую особенность (например, благодаря дарам богов или меткам Хаоса), он просто складывает их показатели.

Владыки Варпа

Демон, которым будет одержим еретик, почти всегда должен быть младшим демоном или демоническим зверем. Вестники, великие демоны и князья тоже могут вселяться в смертных, но их могущество так велико, что человеческое тело не выдержит его проявлений. Такие одержимости будут очень краткими – переполняющие смертного энергии быстро поглотят его. Мастер может выразить это в штрафах на встречные проверки, что еретик предпринимает, чтобы удержать демона в узде, и увеличив количество Порчи, что приносит связь с демоном.

Экзорцизм

В редких случаях демона удаётся изгнать из тела еретика и низвергнуть в Варп. Возможно, потому что одержимый оценил последствия такой жизни и передумал. Так или иначе, подходящих обрядов существует великое множество – экзорцизм, что проводит священник Адептус Министорум, совсем не похож на ритуалы тёмных апостолов из Несущих слово – но все они опасны для участников, и в первую очередь, для самого одержимого. Экзорцизм лучше проводить в виде ритуала, в ходе которого экзорцист (а возможно и одержимый) будут предпринимать проверки Подчинения демона (см. стр. 229 «**Основной книги правил**»), пытаясь одолеть и изгнать чудовище. Экзорцист должен обладать, по меньшей мере, умением Запретное знание (Демонология). Если экзорцизм удастся, бывший одержимый теряет все преимущества, что давала одержимость, но не теряет полученных во время одержимости очков Порчи. Кроме того, несчастный страдает от последствий, что описаны в разделе «**Ритуал одержимости**» (см. стр. 47).

Незавидная участь

Одержимый еретик, накопивший 100 очков Порчи, не может обратиться в князя демонов, так как в его теле уже обитает демон, равно как и не может выродиться. Когда одержимый набирает 100 очков Порчи, демон получает полную власть над ним. Во вспышке нечестивых энергий смертная оболочка еретика необратимо меняется или рвётся на куски, а демон воплощается в тварном мире, используя останки былого носителя как врата, и волен творить, что вздумается. В зависимости от условий, демон может пробыть в Материуме несколько часов или дней (а в глубинах Вопящего вихря – куда дольше). Действиями демона управляет мастер, но они должны зависеть от событий, что происходили прежде с одержимым. В зависимости от этого, демон может не обращать внимания на других еретиков, насмехаться над ними, пытаться всех перебить или поработить. В любом случае, бывший одержимый персонаж уходит их игры, хотя мастер может дать игроку под управление демона на время его «вылазки» в тварный мир.

Демонические проявления

Когда одержимый получает демонические проявления (согласно таблице 2-12), игрок бросает 1к10 по таблице 2-13, чтобы определить, что именно ему выпало. Игрок может увеличить или уменьшить выпавший результат на любое число, но взамен получит столько же очков Порчи, на сколько увеличил или уменьшил выпавшее число. Если выпадает проявление, которое еретик уже имеет, он обязан изменить результат так, чтобы получить проявление, которого у него ещё нет (очки Порчи при этом также начисляются).

Аура Хаоса

Chaos Aura

Вихрь энергий Варпа окутывает одержимого, отражая удары и распыляя летящие в него пути. Считается, что еретик обладает защитным полем с уровнем защиты, равным Силе воли демона. Поле не может перегрузиться, но всякий раз, когда в броске костей на отражение урона выпадает дубль, еретик получает два очка Порчи.

Демоническая суть

Daemonic Essence

Внутренний демон делает еретика крепче и позволяет переживать ужасные раны, что убили бы обычного смертного. Еретик получает +5 ран.

Таблица 2-13: Демонические проявления

Бросок 1к10	Проявление
1	Аура Хаоса
2	Шипы и острия
3	Демоническое пламя
4	Нечестивая стойкость
5	Демоническая сила
6	Демоническая скорость
7	Вострые когти
8	Демонический яд
9	Демонический облик
10	Демоническая суть

Демоническое пламя

Daemonic Fire

Огонь Варпа вырывается из глаз, рта и с кончиков когтей еретика. Природное оружие еретика получает свойство Зажигательное, а тип наносимого им урона меняется на «Энергетический». Также еретик считается вооружённым стрелковым оружием со следующими характеристиками: лёгкое, 15 м., О/-/-, 1к10+Х Э, ББ Х, Маг – неограничен, Перезарядка – нет, Накачка, Зажигательное, Распыляющее). Х равен бонусу Порчи еретика.

Демоническая скорость

Daemonic Speed

Одержимый способен преследовать своих жертв с чудовищной быстротой. Он получает особенность Сверхъестественная Ловкость (+3) или увеличивает на +3 уже имеющуюся Сверхъестественную Ловкость.

Демоническая сила

Daemonic Strength

Одержимый – воплощение нечестивой силы; его мутировавшие мышцы укрепляются могуществом обитающего в его душе демона. Еретик получает +3 к своей Сверхъестественной Силе.

Демонический яд

Daemonic Venom

Жуткие руки одержимого сочатся мерзким ядом, рождённым в Варпа. Природное оружие еретика получает свойство Отравленное (Х), где Х равен бонусу Порчи персонажа.

Демонический облик

Daemonic Visage

Одним своим видом одержимый внушает сверхъестественный ужас. Когда персонаж проваливает проверку Страха, вызванную одержимым, количество набранных им степеней провала удваивается. Также еретик получает +20 к проверкам Запугивания.

Шипы и острия

Rending Talons

Руки одержимого покрываются шипами и зазубринами. Его природное оружие получает свойства Осквернённое и Разрывающее.

Нечестивая стойкость

Unholy Resilience

Осквернённое тело еретика почти неуязвимо для оружия смертных. Он получает особенность Сверхъестественная Выносливость (+3) или увеличивает на +3 уже имеющеюся Сверхъестественную Выносливость.

Вострые когти

Vorpal Claws

Когти одержимого сверхъестественно остры и могут резать хоть плоть, хоть керамит. Его природное оружие получает свойства Бритвенно острое, Разящее (X) и бронебойность X. X равен бонусу Порчи персонажа.

Воззвание к демону

Взывая к демону, одержимый еретик может добровольно поддаться его влиянию, благодаря чему получить часть его силы ценой неизбывных последствий, что приблизят неминуемую участь.

Сколько раз одержимый еретик может взывать к демону в течение игровой встречи, зависит от количества его очков Порчи (см. таблицу 2-12 на стр. 57). Взывая к демону, еретик заменяет одну или несколько своих характеристик характеристиками демона, а также может получить одну или несколько особенностей, талантов, умений, особых способностей демона или оружие. Это может быть что угодно – психосилы, которыми владеет огневик Тзинча, усыпляющий мускус демонетки или адский клинок кровопускателя. Что можно получить таким образом, а что нет – решает мастер.

В повествовательном времени эффект сохраняется лишь на время одной проверки умения или характеристики или до конца сцены (по решению мастера). В структурированном времени воззвание действует количество раундов, равное бонусу Порчи еретика. Каждый раз, когда одержимый взывает к демону, он получает одно очко Порчи за каждую заменённую характеристику и за каждый талант, умение, особенность или иную способность, что он позаимствовал.

Отыгрыш одержимого

Одержимость открывает грандиозные возможности для отыгрыша, ведь персонаж-одержимый – это на самом деле два персонажа – еретик и демон. Игрок может для каждого придумать свою личность и мотивы, и говорить за обоих. Особенно важно это будет, когда демон перехватывает власть над телом – тогда он может действовать против интересов персонажа. Также за демона может действовать мастер, иногда (или часто) говоря от его лица с еретиком, насмехаясь, угрожая или пытаясь повлиять на него. Демон может стать таким же членом банды, как любой еретик – или превратиться в смертельно опасного врага, находящегося до жути близко.

Внутренняя борьба

Любой последователь Хаоса знает, что демонам нельзя доверять. Одержимость – просто способ стать сильнее, перестав быть полновластным хозяином своего тела и разума. Чем дольше в душе еретика таится демон, те больше власти он будет получать над ним, заменяя его личность и желания своими.

Периодически демон будет пытаться окончательно подавить еретика. Даже если демон обитает в теле смертного по своей воле, эта борьба неизбежна, ибо демоны жаждут власти и не терпят склоняться перед смертными.

Когда демон будет восставать против своего носителя – решать мастеру, исходя из личности демона и нужд кампании. Вот несколько возможных событий, что могут подтолкнуть демона к этому:

- Еретик тратит очки Опыта на покупку улучшений, Принадлежащих богу, что враждебен демону.
- Еретик делает что-то, что не по нраву демону или нарушает замыслы его бога.
- Еретик взывает к демону (см. выше).
- Еретик пытается подчинить себе демоническое оружие.
- У еретика возрастает бонус Порчи.

Подчинение демона

Когда демон пытается взять верх, одержимый еретик должен дать ему укорот. Еретик и демон предпринимают встречную проверку. Еретик выбирает, будет он использовать Силу воли или Тёмную славу (при этом он не может воззвать к демону, чтобы заменить характеристику). Демон использует свою Силу воли или количество очков Порчи еретика (так, будто это обычная характеристика), смотря, что выше. Эта проверка занимает Полное действие, и еретик обязан предпринять её при первой возможности.

Если еретик победит по встречной проверке, он сохраняет власть над своим телом и больше ничего не происходит. Если побеждает демон, он перехватывает контроль над еретиком на один раунд за каждую степень, на которую он возобладал в проверке (или на одну минуту повествовательного времени за каждую степень успеха), во время которых он может управлять действиями еретика, выбирать, как он потратит действия в бою и говорить вместо него. Как правило, то значит, что персонаж временно попадает под контроль мастера, но последний может позволить игроку самому изображать одержимость, если тот понимает, что должен принимать решения, исходя из прихотей демона, а не намерений своего обычного героя.

Бесконечная история Чумного отца

Сколько их там, Рвотомук? - спросил молодой чумоносец.

Молчать, пустула. Я считаю, - ответил старший демон, кладя гнющую голову в кучу слева от себя.

Старый вонючка, я это знаю. Именно по этому и спрашиваю. Сколько на данный момент?

Энтузиазм Чёрночума по большей части приветствовался, но сейчас он отвлекал старого чумоносца. Рвотомук сортировал груды голов дольше, чем мог припомнить. Это было первое задание, которое ему дали, когда он принял форму чумоносца, и ему не разрешат перейти к другому, пока он не закончит прежнее. Он пересчитал головы более тысячи раз, начиная с первой, никогда не приходя к одному и тому же числу и поэтому никогда не зная, был ли он точен. Теперь работе был виден конец. Ни один беспокойный нурглинг не украл ни одной головы из кучи, и ни один свежий урожай не поспел. Ещё немного, и он сможет выполнить свою задачу. Ему просто нужно было, чтобы Чёрночум успокоился и дал ему закончить. Двенадцать тысяч шестнадцать, двенадцать тысяч семнадцать...

Чёрночум схватил Рвотомука за локоть, слегка дернул и через плечо старшего посмотрел на голову, которую тот держал в руке. - Это двенадцать тысяч пятнадцатая или двенадцать тысяч шестнадцатая?

Двенадцать тысяч шестнадцатая, а может, девятнадцатая. Я... я не знаю! Тзинч возьми тебя, Чёрночум, я не знаю! Ты сбил меня со счёта. Теперь я должен начать всё сначала. Только не снова...

Чёрночум вскочил и схватил голову из кучи. - Все в порядке, вонючка, - сказал он с гнилой улыбкой. - Я помогу!

Повелители энтропии

Апофеоз

•

Тёмное воздаяние

•

Начало чёрного крестового похода

•

Гиблые миры

•

Демоны Нургла

Глава III: Повелители энтропии

«Ты должен быть польщён. Твоя гибель позволила мне родиться. Твоя смертность сделает меня бессмертным!»

- владыка Канкор Боул во время апофеоза

Многие из самых верных последователей Повелителя разложения ищут способ избежать того, что ждёт всех смертных – вечного молчания могилы. Отвечая на его мерзкие объятия, их гниющая плоть обретает неуязвимость к тому, что повредило бы незапятнанного, а их неестественно прочные тела становятся на один шаг дальше от смерти. Самые великие из чемпионов Нургла могут сотнями и тысячами лет существовать в виде трупов – по виду, но не по сути. Кожа может высыхать и отслаиваться, раздутые органы – сочиться нечестивыми жидкостями, бубоны – наполняться гноем и лопаться, но в глазах будет блестеть лихорадочная преданность Нургглу. Они живут лишь для того, чтобы служить обожаемому Дедушке и нести его любовь остальным.

Но некоторым мало даже такого состояния. Увидеть величие Нургла и его демонов – значит узреть легендарных существ, что превзошли саму смертность. Для многих вкус бессмертия заглушает все остальные, и жизнь без остатка уходит на то, чтобы шагнуть за предел смертности. Нургл одобряет такие стремления, ибо он воплощает не только смерть, но и перерождение, а его губительные дары не только уничтожают целые цивилизации, но и позволяют бесчисленным червям-паразитам, мухам и другим его детям пировать на телах погибших. Впрочем, поиски вечной жизни – удел не только слуг Повелителя мух, ибо жажда могущества гонит вперед всех последователей Губительных сил в Вопящем вихре и за его пределами. Для тех, кто ищет способа победить саму смерть, никакая цена не будет слишком высокой, и никакой грех – слишком тяжким.

В этой главе еретики больше узнают о путях к великой и тёмной славе. Они смогут вести безжалостные чёрные крестовые походы против ненавистного Империума и Бога-Трупа, завоёвывать новые владения, подчинять новых вассалов и добывать новые сокровища. Им откроются тайны апофеоза, что позволят игрокам преобразить своих героев в князей демонов – бессмертных порождений Варпа, что могут совращать, мучить и терзать смертных, которыми они сами были когда-то, во славу своего бога-покровителя. Еретики больше узнают и о другой, жуткой судьбе, что ждёт тех, кто не смог пройти Тёмным путём – вырождении. Им откроются новые тайны Вопящего вихря и его миров, и тех, кто может помочь им в поисках могущества. Прикосновение Нургла одарило своим омертвляющим благословением весь регион – от поражённой болезнями Пиурии до кишащего червями Корчащегося мира и зловонных, душных болот Топи. Другие места – например, Гвельф, что служит домом сонму ужасных демонических машин, или Преграда, чьи небеса черны от демонов, могут предложить иные блага тем, кто докажет, что достоин их. Те же еретики, что отважатся превзойти Вихрь и вырваться из его хватки, смогут отправится к Застывшему сердцу и Восходящей спирали, где тех, кто в погоне за величайшей наградой, рискнул поставить на кон само своё существование, ждут последние испытания.

Апофеоз

«Я убивал миры и покорял звёзды, и за то получил награду, которой нет равных»

- Мукарр'ат Пожинатель душ, владыка Разбитого шпиля

Для тех, что следуют Путём к величию, нет цели выше, чем апофеоз – обращение в князя демонов. Совершая всё больше подвигов во славу своего бога, еретик напитывается энергиями Варпа, что являют себя через телесные мутации. Большинству слуг Хаоса, что не гибнут на поле брани или от рук убийц, дары богов рано или поздно оказываются не по плечу – их разум и тело гибнут и вырождаются. Очень, очень немногие способны выдержать прикосновение Хаоса и заслужить благосклонность богов. Столь выдающиеся последователи ступают за грань смертности и навечно присоединяются к демоническим легионам.

Каждый князь демонов – неповторимое и грозное чудовище, сочетающее коварство, искусность и силу смертного, которым оно когда-то было, с невероятным могуществом демона. Удостоенные апофеоза рождаются заново и начинают новую жизнь в обличие бессмертного творения Варпа.

Становление князя демонов

Как описано в «Основной книге правил Black Crusade», персонаж достигает апофеоза, если накапливает 100 очков Порчи, уже имея определённый мастером уровень Тёмной славы. Предполагается, что при этом персонаж отправляется «в отставку». Однако же, игрок, удовлетворяющий требованиям, может (по согласованию с мастером) преобразить своего персонажа в могучего князя демонов и продолжить игру, пользуясь правилами из этого раздела.

Стать князем демонов – значит не просто вобрать в себя много энергии Варпа. Апофеоз всегда требует вмешательства богов. Если ни один из Великой четвёрки не избрал еретика для такой великой чести, показатели Порчи и Тёмной славы ничего не значат. Лишь воля бога может преобразить смертного в демона – без неё он обречён на участь хныкающего отродья. И, хотя порой боги откладывают борьбу за власть ради общих целей, они слишком ревнивы, чтобы делить друг с другом своих лучших слуг. Таким образом, для того, чтобы удостоиться апофеоза, еретик должен иметь бога-покровителя. Лишь Принадлежащий одному из богов Хаоса и имеющий его метку персонаж может стать князем демонов.

Переполненный энергиями Варпа, но лишённый направляющей длани божества еретик претерпит жуткое вырождение. Впрочем, некоторым слугам Хаоса, не посвятивших себя служению одному из Четвёрки, удавалось совершать великие деяния, что обращали на них взор богов. Люди столь колоссальной мощи и судьбы вынуждены ступать по лезвию ножа, чтобы не пасть жертвой бесконечных мутаций. Если персонаж-неприсоединившийся накапливает 100 очков Порчи, уже имея показатель Тёмной славы, достаточный для апофеоза, он временно остаётся обычным персонажем. Как только герой станет Предан одному из богов и получит его метку, он обратиться в князя демонов. Если же обладатель 100 очков Порчи в любой миг до апофеоза перестанет удовлетворять требованиям по количеству Тёмной славы, он немедленно выродится. В глазах Губителей и одного провала может оказаться достаточно.

Как правило, апофеозу лучше происходить в конце игровой встречи или во время перерыва в приключениях. Это не только драматичное и судьбоносное событие – оно вносит значительные изменения в лист персонажа. Чтобы не сбивать темп игры, начиная расчёты посреди игровой встречи, лучше будет отложить их. Апофеоз – это редкое и знаменательное событие, ключевой миг всей сюжетной линии любого героя. Мастеру и игроку стоит вместе придумать, как оно будет происходить – обратится ли еретик в демона на поле брани, окружённый врагами и соратниками, или вознесётся один у собственного алтаря. Хаос непредсказуем, и смертный может преобразиться во мгновение, в столпе тёмного пламени, а может в муках переживать апофеоз часами, днями и неделями. Еретик может даже внезапно кануть в Варп и вернуться спустя дни, годы или столетия во главе демонических легионов, несущих хаос и разрушение.

Рядом с этой книгой вы найдёте лист персонажа-князя демонов. Также его можно скачать с www.FantasyFlightGames.com.

Князья демонов как персонажи

У отпрысков Хаоса, что стремятся к апофеозу, есть причины – князья демонов наделены колоссальным могуществом. Еретик, ставший князем демонов, немедленно получает определённые преимущества и может позже получать дополнительные – в виде демонических даров. Изменения, описанные в этом разделе, применяются к персонажу, как только произойдёт его преображение, что обычно случается в конце игровой встречи или между таковыми.

Телесное обличие демона

Почти все князья демонов воплощаются в тварном мире в виде исполинских чудовищ, как и подобает столь могущественным созданиям. Чтобы отразить их природу и связь с Варпом, князья демонов получают несколько особенностей.

Еретик претерпевает следующие изменения:

- Повысьте Силу и Выносливость персонажа на +10.
- Повысьте количество ран персонажа на 10.
- Персонаж получает следующие особенности: Варп-нестабильность, Демон (+4), Ночное зрение, Порождение кошмара, Потустороннее, Размер (7), Сверхъестественная Сила (+3), Смертоносное природное оружие, Страх (3). Если еретик уже имел особенности Сверхъестественная Сила, Страх или Демон, он увеличивает их текущий показатель на тот, что указан выше.
- Если еретик-человек ещё не обладает особенностью Сверхъестественная Выносливость, он получает Сверхъестественную Выносливость (+3).
- Хотя космодесантник Хаоса, ставший князем демонов, может сохранить свой силовой доспех, его новое тело таково, что чёрный панцирь уже не справляется и не избавляет своего обладателя от бонуса на попадание, вызванного Размером, что получают враги.
- Князь демонов так велик и силён, что его природное оружие имеет следующий профиль: холодное оружие, 2к10 У или Р, ББ 6.

Специальные правила князей демонов

В дополнение к увеличению характеристик и новым особенностям, князь демонов получает особенность Демоническое присутствие, а также один или несколько дополнительных преимуществ в зависимости от своего бога-покровителя. Кроме того, князья демонов Нургла и Слаанеш получают особенность Псайкер, если ещё не имели таковой, что позволяет им тратить опыт на талант Пси-рейтинг и приобретать психосилы, если они того пожелают. Они не получают пси-рейтинга или психосил автоматически, но теперь могут приобретать их за опыт.

Хотя такое случается чрезвычайно редко, но псайкер или колдун могут оставить свой трусливый путь и стать одним из величайших воинов Кхорна. Если еретик, обладающий особенностью Псайкер, становится князем демонов Кхорна, он навсегда теряет эту особенность, пси-рейтинг и все психосилы. Еретик может считать себя счастливчиком, ибо сам Медный хозяин черепов закрыл глаза за его былые прегрешения и очистил недостойного от ведьмовской скверны!

Князья демонов-псайкеры

Князья демонов – создания Варпа, и неудивительно, что многие из них обладают психическими способностями – кроме известных отвращением к колдовству демонов Кхорна. Неважно, был ли еретик псайкером или колдуном в прежней жизни, или обрёл способность направлять энергии Варпа лишь в ходе апофеоза, он сильно отличается от обычных смертных обладателей психического дара. Князь демонов, обладающий пси-рейтингом считается демоническим псайкером вне зависимости от своего архетипа.

Демоническое присутствие

Все враги в пределах двадцати метров от князя демонов получают штраф -20 на проверки Силы воли. Кроме обычного и метафизического ужаса, что вызывает появление такого существа, смертные в его присутствии могут испытывать и иные кошмарные ощущения. Какие именно – зависит от самого князя демонов. Например, в присутствии князя демонов Кхорна, люди могут чувствовать привкус железа и крови во рту или испытывать вспышки неуправляемого гнева, появление князя демонов Слаанеш вызовет у смертных помрачение разума и желание по всём повиноваться прихотям этого существа, тогда как приближение князя демонов Нургла заставит всех вокруг чувствовать себя тяжело больными, а растения – иссыхать и умирать.

Князья демонов Кхорна

Сила князей демонов Кхорна возрастает на дополнительные +10. Кроме того, они получают следующие особенности:

- **Кровь Кровавому богу**: демоны Кхорна не получают никаких штрафов от крови – все критические эффекты, связанные с кровью и потрохами (например, необходимость бросать проверку Ловкости, чтобы не поскользнуться на них) неприменимы к созданиям Кхорна.
- **Ярость Кхорна**: князь демонов может впадать в неистовство (см. описание таланта Неистовство на стр. 127 «Основной книги правил») в качестве Свободного действия. Кроме того, находясь в неистовстве, князь демонов Кхорна получает дополнительный бонус +10 к Ближнему бою.

Князья демонов Нургла

Выносливость князей демонов Нургла возрастает на дополнительные +10. Кроме того, они могут выбрать одну из следующих особенностей:

- **Аура разложения**: все смертные в пределах двадцати метров, что не являются Преданными Нургла, получают штраф -10 на проверки Выносливости.
- **Ненормальная живучесть**: князь демонов может перебрасывать любые проваленные проверки Выносливости (результат переброса окончателен).

Князья демонов Слаанеш

Общительность князей демонов Слаанеш возрастает на дополнительные +10. Кроме того, они могут выбрать одну из следующих особенностей:

- **Аура соблазнения:** все смертные в пределах двадцати метров, что не являются последователями Слаанеш, получают штраф -10 на проверки Силы воли. Этот штраф складывается с тем, что налагает особенность

Демоническое присутствие. Кроме того, проверки Уклонения и Парирования, предпринятые против атак князя демонов Слаанеш, получают штраф -10.

- **Невозможное красноречие**: князь демонов может перебрасывать любые проваленные проверки Общительности (результат переброса окончателен).

Князья демонов Тзинча

Сила воли князей демонов Тзинча возрастает на дополнительные +10. Кроме того, они могут выбрать одну из следующих особенностей:

- **Хозяин судьбы**: когда князь демонов Тзинча тратит очко Тёмной славы, бросьте 1к10. Если выпадет 6+, очко срабатывает, но не тратится. Кроме того, в начале каждой игровой встречи князь демонов получает 1к5 дополнительных очков Тёмной славы, что потеряются, если он не потратит их в ходе этой встречи.
- **Великий колдун**: князь демонов Тзинча может перебрасывать любые проваленные проверки Использования Варпа (результат переброса окончателен). Однако, если при перебросе на любой из костей выпадает девятка, это вызывает психический феномен (см. стр. 210 «Основной книги правил»). Если проверка и без этого вызывала психический феномен, бросок по таблице 6-2 «Психические феномены» получает бонус +10 за каждую выпавшую девятку.

Князья демонов и снаряжение

Хотя князья демонов обладают почти безграничной мощью и стоят выше столь земных забот, как боль и смерть, они сталкиваются с некоторыми трудностями – обычно вызванными их размером. Им трудно будет протискиваться по тесным проходам, не говоря уже о том, что мало какое оружие и снаряжение окажется по руке князю демонов. Впрочем, для большинства чемпионов Хаоса такие трудности бледнеют перед величием апофеоза.

Князья демонов настолько громадны, что им подходит очень немногое оружие, броня и другое снаряжение. В целом, это остаётся на откуп мастеру, но стоит помнить, что обычно князья демонов не могут пользоваться вещами, созданными для людей или даже космодесантников Хаоса, за некоторыми описанными ниже исключениями.

Благодаря прихотям Варпа и самой природе преображения, что претерпевает еретик во время апофеоза, некоторое оружие и доспехи остаются пригодными для него – оно может вырасти вместе с ним, изменить форму или даже слиться с плотью хозяина. Всё демоническое, легендарное и осквернённое оружие остаётся пригодным для князя демонов, независимо от своей формы и размера.

Кроме того, по решению игрока, любая броня, что носил еретик в миг апофеоза может срастись с его новой демонической плотью, став частью персонажа. В таком случае князь демонов сохранит очки Брони и другие преимущества, что даёт доспех (на усмотрение мастера), но лишится возможности снять его. Если игрок решит, что эта броня ему не нужна, она может просто расколоться во время апофеоза под напором растущей демонической плоти.

Князь демонов сохраняет и бионические имплантаты, но они неотвратимо сливаются с его телом самым чудовищным образом, отчего провести границу между машиной и плотью становится очень непросто. С точки зрения игровой механики, князь демонов сохраняет преимущества, что дают имплантаты, если только мастер не решит, что таковые не подходят для демона. Однако князь демонов утрачивает все преимущества бионических заменителей конечностей – его только что рождённая Варпом плоть восстанавливает потерянные руки и ноги или обволакивает установленные протезы. В любом случае, потеря механических конечностей – пустяк по сравнению в апофеозом.

Апофеоз и дары богов

Хотя князь демонов и может напоминать себя прежнего, он перестаёт быть существом из плоти и крови. Мутации, благие и дурные, что одолевали его бренную плоть, пропадают, хотя и могут оставить напоминание о себе в его новом обличие.

Переживающий апофеоз персонаж может отказаться от любых даров – их эффекты, благотворные и пагубные, будут полностью потеряны. За каждый отвергнутый дар он получает 5 очков Благосклонности, которые может немедленно потратить на демонические дары.

Демонические слуги

Присоединяясь к легионам преисподней, князь демонов оставляет позади многое, что напоминает ему о прежней жизни – от старого оружия до былых соратников, знакомых и даже самых верных последователей. Как иронично – еретик, что всю жизнь собирал вокруг себя преданных воинов, стремясь обрести апофеоз, бросает жалких смертных ради того, чтобы стать во главе сонма демонов.

Многие слуги, что могут сопровождать еретиков, не подходят для князей демонов. Такой персонаж часто будет странствовать по местам, где смертному не выжить, а потому ему нужны более могущественные спутники. Кроме того, видение вселенной после апофеоза сильно меняется, и те, кто прежде считался верными последователями, могут более не удостоиться и взгляда. Вместо наёмников, зверей, сервиторов и прочих смертных, князь демонов собирает вокруг себя свиту других демонов. Такие слуги могут быть воинами, что отдал князю под командование его бог-покровитель, побеждёнными и принуждёнными к повиновению врагами или – в случае с самыми могущественными князьями – малые сущности, созданные из Варпа силой воли самого князя.

Получение демонических слуг

Когда князь демонов приобретает новый талант, позволяющий иметь слуг, или заменяет уже существующего слугу, он может не следовать общим правилам, а вместо этого, по согласованию с мастером, взять себе в слуги младшего демона, чей профиль можно найти в «Основной книга правил Black Crusade» или одном из дополнений. Такие слуги обладают указанными в их профилях значениями характеристик, умениями, талантами, особенностями, снаряжением и спецправилами – игрок не может как-либо менять их или что-то добавлять. Такой демон-слуга должен служить тому же богу, что и князь, если мастер не допустит иного.

Князь демонов может заменить любое количество своих слуг демонами в миг апофеоза или получить демонов-слуг позже, беря их вместо старых слуг или расширяя свиту за счёт новых талантов.

Развитие князя демонов

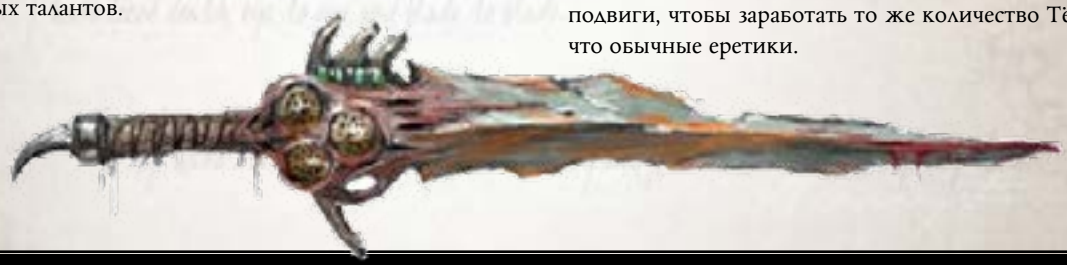
Князья демонов продолжают получать и тратить очки Опыта, как и обычные еретики. Однако, будучи созданиями Варпа, такие персонажи сотканы из самой сущности своего бога-покровителя. Таким образом, князья демонов всегда считаются Преданными своему богу-покровителю. Князья демонов не проходят проверок Принадлежности, и их Принадлежность не может смениться, независимо от того, сколько и каких улучшений они приобрели. Стоимость улучшений рассчитывается по общим правилам, исходя из Принадлежности.

Благосклонность

Как и обычные демоны, князья таковых представляют собой живые воплощения порчи. Таким образом, персонажи-князья демонов не накапливают очки Порчи и не теряют их – считается, что отныне и навсегда каждый из них обладает 100 очками Порчи. Также князья демонов имеют новую характеристику – Благосклонность, что отражает их положение в глазах бога-покровителями, что выражается в возросшей власти над Варпом и овладении новыми способностями.

Как и любая характеристика, Благосклонность может принимать значения от 0 до 100. В отличие от Порчи и Тёмной славы, уровень Благосклонности навсегда понижается всякий раз, когда князь демонов прибегает к ней, чтобы получить новые способности (см. раздел «Применение Благосклонности» на стр. 68). В отличие от Порчи, что может быть, как наградой, так и наказанием, Благосклонность не несёт отрицательных эффектов. Впрочем, князь демонов, что подвёл своего господина, может утратить Благосклонность, а вместе с ней – и ту власть и могущество, что были ему дарованы.

Князья демонов продолжают получать – и терять – Тёмную славу, что отражает их положение в глазах простых смертных и других демонов. Однако же, и люди, и боги ожидают от могучих князей куда большего, а потому эти персонажи должны совершать намного более выдающиеся подвиги, чтобы заработать то же количество Тёмной славы, что обычные еретики.



Демонические слуги

Ниже перечислены подходящие демоны, что могут быть слугами для князя демонов каждого из богов. Как обычно, последнее слово в том, может ли игрок взять себе такого слугу, остаётся за мастером. Слуги-демонические машины также будут отличными приспешниками князей, их банд и армий.

- Кхорн: кровопускатель (стр. 355 «Основной книги правил»), джаггернаут (стр. 359 «Основной книги правил»), гончая Кхорна (стр. XXX «The Tome of Blood»).
- Нургл: чумоносец (стр. 359 «Основной книги правил»), зверь Нургла (стр. 115 «The Tome of Decay»), нурглинги (стр. 116 «The Tome of Decay»), чумной трутень (стр. 116 «The Tome of Decay»).
- Слаанеш: демонетка (стр. 357 «Основной книги правил»), исчадие Слаанеш (стр. XXX «The Tome of Excess»), скакун Слаанеш (стр. XXX «The Tome of Excess»).
- Тзинч: ужас (стр. 358 «Основной книги правил»), крикун (стр. 361 «Основной книги правил»), огневик (стр. XXX «Книги судьбы»), диск Тзинча (стр. XXX «The Tome of Fate»).

Получение Благосклонности

Князья демонов командуют демоническими воинствами, а потому всегда находятся под взором своего бога. Такое внимание – и дар, и проклятие, ибо боги Хаоса награждают и карают своих демонов не меньше, чем смертных служителей. За деяния, что по сердцу их покровителю, будь то истребление слуг Бога-Трупа, победы над демоническими полчищами других богов или совращение смертных, князья демонов получают очки Благосклонности, а за поражения или поступки, несовместимые со служением своему богу – теряют их.

Князь демонов получает Благосклонность за то, что радеет делу Хаоса, а особенно – делу своего покровителя. Способов снискать расположение Губительных сил не счесть, но некоторые перечислены в **таблице 3-1 «Получение Благосклонности»**. Там указаны лишь примеры и рекомендации – достоин ли определённый поступок награды в виде очков Благосклонности (и в каком размере), всегда решает мастер. Иногда, чтобы отразить непостоянство Хаоса, мастер может наградить персонажа и случайным количеством очков – вполне хватит 1к5, возможно с +1 или -1.

Князь демонов – далеко не рядовой слуга своего бога, а потому покровитель ждёт от него намного более громких деяний, чем от любого смертного. Подвиги, которыми восходящий чемпион заслужит немало очков Порчи – обыденность для князя демонов, но всё равно могут принести ему 1-2 очка Благосклонности.

Хотя смертные последователи Хаоса нередко кладут требы всем богам, князь демонов – это вассал одного из Губителей. И хотя любые поступки во славу Хаоса могут принести очки Благосклонности, в первую очередь князь демонов получает её за службу своему господину. Из-за этого князь может быть таким же врагом слугам и демонам иного бога, как и имперским псам. Князь демонов – это игрок в Великой игре богов Хаоса, и столкновение со смертными и демоническими слугами иных Губительных сил для него неизбежно.

Таблица 3-1: Получение Благосклонности

Деяния во славу Хаоса	Награда
Убить могучего защитника Империума – магистра ордена Космодесанта или инквизитора Ордо Маллеус.v	1-2 очка Благосклонности
Одержать победу над силами Империума во главе воинства смертных слуг Хаоса; одолеть другого князя демонов в бою; склонить на свою сторону культ враждебного бога.	3-5 очков Благосклонности
Одержать победу над силами враждебного бога Хаоса во главе демонических легионов; развратить защитника Империума, такого как капитан Космодесанта или инквизитор.	6-7 очков Благосклонности
Обратить целый мир к поклонению своему богу; устроить крупное вторжение демонов в тварный мир.	8-9 очков Благосклонности
Завоевать столицу сектора во имя Хаоса; начать чёрный крестовый поход; склонить к обращению в Хаос целый орден Космодесанта.	10+ очков Благосклонности

Князья демонов Кхорна

Князья демонов Кхорна будут получать Благосклонность, творя насилие и проливая кровь с достойным размахом. Убить одного врага – этого слишком мало, чтобы снискать Благосклонность (если только это не особенно могучий враг), но сокрушить один за другим несколько отрядов врага и обезглавить целую армию – подвиг, достойный 1-5 очков Благосклонности (по решению мастера). В целом князья демонов Кхорна зарабатывают Благосклонность на поле брани – как проливая кровь своими руками, так и ведя легионы Кхорна к славной бойне и смерти. Пока льётся достаточно крови, Медному богу неважно, кто победил. Даже проигранная битва может принести Благосклонность хорошо проявившему себя князю (1к5-1 очков будет достаточно).

Князья демонов Нургла

Нургл искренне радуется каждому свершению своих князей. Как заботливый родитель, бог разложения каждому воздаёт по заслугам. Главный способ заслужить внимание Повелителя мух – распространять болезни и упадок, но чтобы такие эпидемии принесли Благосклонность, они должны быть по-настоящему масштабны. Один-единственный заражённый не принесёт князю Благосклонность – если, конечно, от этого заражённого не распространится чума, что охватит целый город-улей. Награда за такие эпидемии зависит от их размаха, изобретательности в их внедрении и тяжести последствий. К примеру, чума, что охватит целую планету и превратит её в мертвый мир, полный разлагающихся биологических останков, из которых будет рождаться новая жизнь, может принести 5 или больше очков Благосклонности.

Князья демонов Слаанеш

В пику слугам Кхорна, что зарабатывают Благосклонность на поле брани, князья демонов Слаанеш занимаются развращением смертных, соблазнением их дарами Хаоса и всем, что может предложить Повелитель наслаждений. Слабовольным довольно одного взгляда на князя демонов Слаанеш, чтобы покориться ему – совращение столь мягкотелых простаков не приносит Благосклонности, но покорение могущественных воинов и слуг Империума может воздастся несколькими очками. Кроме того, одобрение Слаанеш вызывают всевозможные излишества. Создание колоссального вокс-собора во имя Тёмного князя, массовые жертвоприношения и другие выражения поклонения и испорченности могут принести до 5 очков Благосклонности.

Князья демонов Тзинча

Заговоры, интриги и несдерживаемые мутации – это сама суть князей демонов, что служат Тзинчу. Коварные планы и махинации угодны Меняющему пути сами по себе, ибо даже простое участие в них льёт воду на его мельницу. Чем сложнее и грандиознее заговор, чем больше жертв он оплетает своими тенетами – как смертных, так и демонов – тем больше Благосклонности он принесёт. Также

Архитектора судеб радуют любые действия, что позволяют Варпу прорваться в тварный мир. Обряды, что приводят к повальным мутациям, вызов варп-шторма, что охватит целый мир или звёздную систему, передача нечестивых знаний смертным – всё это может принести Благосклонность.

Сговоры и Благосклонность

Князья демонов могут участвовать в сговорах вместе с обычными еретиками – как правило, в роли зачинщика или помазанника. Вместе с тем, столь могучие создания вряд ли буду снисходить до чего-то меньше, чем Предприятие (а если всё же снизойдёт, мастеру стоит понизить награду в единицах Тёмной славы для князя демонов, а для других еретиков – оставить прежней или даже повысить за то, что они сумели заручиться поддержкой такого союзника).

Когда князь демонов участвует в сговорах подобающего ему размаха, которые вдобавок служат целям его бога-покровителя, мастер может награждать князя не только Тёмной славой, но и очками Благосклонности. В зависимости от того, сколько Благосклонности персонаж получит по ходу сговора, мастер может также наградить его дополнительными очками Благосклонности, в размере половины от количества Тёмной славы, заслуженной за успех сговора. Также мастер может уменьшить размер награды в очках Тёмной славы на количество заработанных очков Благосклонности, напоминая, что князь демонов должен совершать намного более великие деяния, чем смертные, чтобы впечатлить своего бога и других последователей Хаоса.

Утрата Благосклонности

Князья демонов ведут за собой демонические легионы и воинства смертных, а боги уделяют им куда больше внимания, чем обычным слугам. Пусть князья обладают огромным могуществом, они вынуждены всегда трудиться во славу своего покровителя и стараться не прогневать его.

Князь демонов, что подвёл своего бога или совершил нечто, идущее против его воли, вынужден будет столкнуться с его гневом. Случается, что такой отступник окажется затянут в Варп на время или брошен на волю волн Эмпирея. Но куда чаще бог Хаоса отнимает у демонического слуги толику дарованной силы – это может быть, как наказанием, так и просто последствиями того, что князь утратил часть своей ценности в глазах бога.

Таблица 3-2: Утрата Благосклонности

Провал	Потеря
Помочь демону враждебного бога в деле, что принесёт пользу покровителю самого князя; упустить возможность помочь делу своего бога.	1-2 очка Благосклонности
Потерпеть поражение в деле, посвящённом своему богу; потерпеть поражение от рук демона враждебного бога; быть призванным против своей воли или иным образом уступить смертному.	3-4 очка Благосклонности
Совершить поступки мешающие или полностью противоречащие замыслам своего покровителя – примером может служить отказ князя демонов Кхорна от вызова на поединок или совершенно правдивый ответ на вопрос, данный князем демонов Тзинча.	5+ очков Благосклонности

Применение Благосклонности

Даже самые сильные волей смертные могут обладать лишь крошечной долей власти над изменяющим воздействием Варпа, но князья демонов – это творения чистого Хаоса. Смертные слуги Тёмных сил почти не способны управлять прорастающей в их душах скверне, что являет себя в мутациях тела и благословениях Хаоса, но князья демонов в силах направлять энергию Имматериума и благосклонность своего господина, применяя их так, как сочтут нужным.

Князь демонов может «тратить» Благосклонность, приобретая демонические дары. Игрок просто выбирает демонический дар и платит указанную цену в очках Благосклонности, понижая её текущее значение. Список возможных даров и их описания смотрите на странице 70.

Игрокам лучше тратить Благосклонность в перерыве между встречами. Обстоятельства, в которых князь будет удостоен очередного дара, зависят от самого князя и дара – мастеру и игроку стоит вместе подумать над тем, как это произойдёт. Быть может, князь, будучи призван пред очи своего бога, шагнёт через разрыв в сущем и вернётся спустя несколько часов или дней, удостоенный новых даров, или покорит Материум и Имматериум своей воле, дабы изменить самое себя.

Отказ от даров

Князь демонов может отказаться от демонических даров, когда пожелает (хотя лучше делать это в перерыве между встречами). Отказываясь от дара, он теряет все приносимые им преимущества – особенности, таланты, умения и т. д. Очки Благосклонности, потраченные на дар, не возвращаются – эта цена уже уплачена.

Точно так же князь демонов может отказываться от даров богов (но очки Благосклонности за отказ от них он получает только во время апофеоза, как описано на стр. 67).

Князья демонов в Black Crusade

Преображение в князя демонов – это основополагающая перемена для любого еретика, что возносит его на новый уровень силы и могущества. Князья демонов наделены апокалиптической мощью, а врагов, что способны бросить вызов даже величайшим из космодесантников Хаоса, князь демонов может и не заметить. На ход игры вне боя такие персонажи влияют едва ли не сильнее. Даже на планетах Вопящего вихря князья демонов – это редкое и ужасное зрелище. Там, где даже космодесантник Хаоса или чудовищно мутировавший человек могут вызвать лишь удивление, появление князя демонов заставит людей бежать в ужасе или пасть на колени в благоговении. Игроки, среди персонажей которых есть князь демонов, получат от игры совершенно другой опыт. И хотя многие трудности рассыпаются прахом при столкновении с князем демонов, на их место приходят иные.

Игра за князя демонов

Князья демонов не похожи ни на каких других игровых персонажей Black Crusade. Даже переживший сотню мутаций космодесантник Хаоса остаётся существом из плоти и крови. На каком-то уровне это всё ещё смертный. Но о князе демонов так уже не сказать. Это – создание Варпа, бессмертное и эфемерное. Подобно тому, как их тела преодолели ограничения плоти и костей, так и их умы ступили за грань доступного смертным. Хотя князь демонов может сохранить многие желания и убеждения из прошлой жизни, его восприятие тварного мира – и не только его – навеки меняется. Впрочем, отголоски своей прошлой личности ещё долго будут звучать в сознании князя – по крайней мере, на первых порах. Некоторые князья продолжают преследовать те же цели, что и в прошлой жизни, совершенно забыв, зачем они это делают.

Князья демонов и другие еретики

Князь демонов как игровой персонаж создаёт немало проблем игрокам и мастеру. Князья демонов – это могущественные создания, и даже в Вопящем вихре они внушают ужас или благоговение (или и то и другое) повсюду, куда бы не направили свои стопы. Не раз случится так, что князь не сможет отправиться туда, куда могут пойти другие еретики – или сорвёт все планы банды, если сделает это. Когда группе предстоит действовать скрытно, князь может создать большие проблемы, и группе придётся делиться. При этом мастеру лучше позволять демону оставаться «на связи» с соратниками благодаря телепатии или каким-либо иным методам. Впрочем, игрок за князя демонов может счесть такие случаи приемлемой ценой за возможность быть столь необычным и выдающимся персонажем. Также эти обстоятельства напомнят игрокам, что у «обычных» еретиков есть своё предназначение и преимущества, которых нет у князя демонов, ибо множество способностей пережившего апофеоз и особое отношение к нему могут заставить остальных игроков чувствовать себя обойдёнными. Позаботившись об ограничениях и недостатках и вплетя их в сюжет, мастер сможет дать каждому еретику шанс проявить себя.

Великая игра

Князья демонов всегда знают о том, чего они стоят в глазах своего покровителя. Игромеханически это отражается в системе Благосклонности, но нельзя забывать и об отыгрыше. Князь демонов – это вождь демонических легионов, и он всегда на виду у своего божественного «сеньора». С великой силой приходит не только множество преимуществ – покровитель обязательно заметит любой провал столь могучего слуги и не замедлит покарать за него. Игрок и мастер должны помнить об этом и использовать это как для отыгрыша, так и для создания сюжетов.

Изгнание

В отличие от смертных из плоти и крови, князья демонов – это создания Варпа, которых невозможно по-настоящему убить. Впрочем, как и любого демона, князя можно изгнать в бездны Эмпирея, откуда он не сможет выбраться, пока не накопит достаточно сил.

Когда князь демонов получает критический урон, приводящий к смерти, или получает количество урона, превосходящее его количество ран из-за особенности Варп-нестабильность, или иным образом «погибает», он не умирает, а оправляется в Варп. Князь демонов может жертвовать Тёмной славой, чтобы избежать такой участи так же как обычный еретик может жертвовать ей, чтобы избежать смерти.

Когда князь демонов «погибает», игрок может навсегда понизить свою Тёмную славу на 10+2к10. В этом случае, князь демонов будет изгнан в Варп, но лишь на короткое время. Персонаж остаётся бессильным до конца игровой встречи – он набирается сил в Варпе и не может принимать участия в боях и им подобных сценах до конца встречи. По решению мастера, князь демонов может общаться с другими еретиками и НИП, являясь им во снах и видениях, разговаривая через медиума, демона-посланника или пользуясь иными, более необычными способами. До конца игровой встречи князя демонов нельзя изгнать снова или причинить ему какой-либо иной вред. После окончания встречи (или в начале следующей – как будет лучше для кампании), князь пробивает себе путь обратно в тварный мир. Как именно он вернётся – решать игрокам и мастеру, но это должно быть достаточно яркое событие – приступ одержимости у нечистого псайкера, великий ритуал призыва, проведённый слугами или соратниками или нечто иное в том же духе.

Вместо этого, игрок может навсегда понизить свою Тёмную славу всего на 5+2к10. В этом случае князь демонов остаётся в реальном мире с одной раной, а весь полученный им критический урон исцеляется. Он может сражаться и участвовать в любых других сценах, но если он «погибнет» снова, ему вновь потребуется жертвовать Тёмной славой.

Вне зависимости от того, какой вариант выбрал игрок, князь демонов теряет столько же очков Благосклонности, сколько единиц Тёмной славы пожертвовал, чтобы избежать изгнания. Если при этом показатель Благосклонности падает до нуля (или уже был равен нулю), демон также теряет один случайно выбранный демонический дар.

Если у князя демонов не хватает Тёмной славы (или если попытка спастись свела Тёмную славу к нулю), то он будет изгнан в Варп на долгий срок. Это не настоящая смерть, но князь демонов, что так подвёл своего повелителя, лишится большей части своих сил и не сможет воплотиться в реальном мире ещё несколько веков, тысячелетий или даже больше. Хотя в Варпе время мало что значит, с точки зрения игры князь демонов изгнан на столь долгий срок, что уже не сможет вновь появиться в этой кампании. То же самое происходит, если «погибающий» князь демонов решает не тратить Тёмную славу на выживание.

Тёмное воздаяние

«Само пламя Хаоса струится в моих венах. Теперь ничто не остановит меня!»

- Ар'зор Мучитель, тёмный апостол

Быть князем демонов – значить быть вознесённым смертным и воплощать в себе злую волю богов Хаоса. Апофеоз – высший дар Губителей, и тем немногим, что удостаиваются его, сполна воздаётся за службу. Этот раздел описывает демонические дары – новые могущественные способности, доступные только князьям демонов. Каждый демонический дар можно выбирать только один раз, если не указано обратного.

Дары Хаоса Неделимого

Все князья демонов присягают одному из Тёмных богов, и даже самые непохожие могут обладать схожими чертами. Ауры тёмного величия, демонические оружие и колоссальные крылья встречаются у многих князей, независимо от того, кому из Губителей они служат. Дары Хаоса Неделимого может выбирать любой князь демонов.

Доспехи Хаоса

Armour of Chaos

Броня, что носит князь демонов пропитывается нечестивой мощью – такую не может и надеяться носить ни один смертный.

Князь демонов получает 12 очков Брони на всех зонах попадания (это заменяет уже имеющуюся у него броню). Такой доспех даёт дополнительные преимущества в зависимости от бога-покровителя (см. раздел «**Модификации брони**» на стр. 177-178 «Основной книги правил Black Crusade»).

Кхорн: доспех покрыт острыми шипами. Он получает улучшение «Шипы».

Слаанеш: броня сверкает и отражает свет. Она получает улучшение «Отражающая».

Нургл: эта повреждённая и покрытая прорехами броня распадается на части лишь для того, чтобы покрыться коростой и восстановиться со временем. Она получает улучшение «Абляционная». Очки Брони, что приносит такой доспех, восстанавливаются сами в начале каждой игровой встречи.

Тзинча: этот доспех меняется сам собой, чтобы лучше защитить обладателя. Он получает модификации «Керамит», «Изолированная» и «Термальная».

Демоническая аура

Daemonic Aura

Князя демонов окружает потрескивающее сияние, поглощающее или отводящее в сторону даже самые могучие удары.

Князь демонов получает защитное поле с уровнем защиты 30, которое не может перегрузиться (см. стр. 178 «Основной книги правил Black Crusade»).

Таблица 3-3: Демонические дары

Дары Хаоса Неделимого	
Дар	**Цена**
Доспехи Хаоса	12
Демоническая аура	15
Демонический полёт	10
Демоническая руна	15
Демоническое оружие	20
Колоссальная мощь	10
Дары Кхорна	
Дар	**Цена**
Медное облачение	15
Взгляд из Преисподней	15
Благосклонность Кхорна	16
Бог войны	20
Обсидиановая звезда	15
Дары Нургла	
Дар	**Цена**
Губительная десница	5
Повелитель разложения	15
Ядовитая кожа	7
Благосклонность Нургла	14
Несокрушимый	20
Дары Тзинча	
Дар	**Цена**
Тайная мудрость	30
Хозяин лжи	20
Призрачный клинок	20
Благосклонность Тзинча	9
Ореол варп-пламени	25
Дары Слаанеш	
Дар	**Цена**
Восторженная преданность	6
Восторженная преданность	12
Властелин скорости	18
Песнь сирены	12
Благосклонность Слаанеш	15
Исповедник душ	25

Демонический полёт

Daemonic Flight

Из спины князя демонов вырастают огромные крылья.

Князь демонов получает особенность Летун (X). X равняется удвоенному бонусу Ловкости князя. Внешний вид такого дара зависит от бога-покровителя – это могут быть покрытые перьями птичьи крылья у слуги Тзинча или мушиные – у князя, что служит Нурлу, но игромеханическая суть не меняется.

Демоническая руна

Daemonic Rune

Князь демонов носит нечестивую руну великой мощи, что привязывает его к реальному миру и поддерживает его существование вне Варпа.

Один раз за игровую встречу, князь демонов может за Свободное действие потратить очко Тёмной славы, чтобы полностью отменить одно попадание по себе.

Демоническое оружие

Daemon Weapon

Боги Хаоса посылают своему вассалу ценный дар – могучее демоническое оружие!

Князь демонов создает себе демоническое оружие, взяв за основу оружие, которыми уже владеет, и вселяя туда выбранного им демона (подробнее о демоническом оружии см. стр. 194-202 «Основной книги правил Black Crusade»). Выбранный демон должен Принадлежать Хаосу Неделимому или богу-покровителю князя демонов. Чтобы вселить в оружие великого демона, князь должен обладать показателем Тёмной славы 70+. Также персонаж может просто выбрать уже существующее демонические оружие (с разрешения мастера)

Колоссальная мощь

Immortal Power

Князь демонов направляет энергии Варпа, ещё больше усиливая свои сверхчеловеческие способности.

Князь демонов может выбрать одну из следующих особенностей: Копатель, Коренастое, Регенерация (X), Сверхъестественная характеристика (+X), Сверхъестественные чувства (X), Свирепый натиск (+X). Цена такого дара составляет 10 очков Благосклонности за особенность без показателя X, и 10 × X очков Благосклонности, если таковой есть (например, Сверхъестественная Ловкость (+6) будет стоить 60 очков). Князь демонов может выбирать этот дар несколько раз, но не может выбирать одну особенность больше одного раза или особенность, которую уже получил.

Дары Кхорнитам

Описанные ниже дары предназначены для князей демонов Кхорна.

Медное облачение

Adorned in Brass

Своим избранным слугам Кхорн дарует доспех из сверкающей меди, на котором вычеканены знаки силы.

Князь демонов получает 8 очков Брони на голове, руках и ногах, а также 16 очков брони на корпусе (это заменяет уже имеющуюся у него броню). Также этот доспех предоставляет бонус +10 к проверкам на сопротивление психосилам и обладает историей «Рога» (см. стр. 176 «Основной книги правил»).

Взгляд из Преисподней

Hellfire Gaze

Князь демонов сосредотачивает свой гнев и ненависть, обращая их в разящее копьё багрового пламени Варпа.

Князь демонов получает оружие «Взгляд из Преисподней» (профиль см. стр. 74). Это оружие никогда не даёт Осечек, его нельзя уничтожить или отнять, а для его применения не требуются руки.

Благосклонность Кхорна

Khorne's Favour

Князь демонов получает одну из малых, но всё равно ценных милостей Кхорна, что служит ему напоминанием о том, что на демон, ни смертный не в силах сравниться с самим Кровавым богом.

Князь демонов может выбрать одну милость Кхорна (см. стр. 306 «Основной книги правил») из этого списка: «Демоническое имя», «Длань Кхорна», «Лик Кхорна», «Оружие во плоти», «Ошейник Кхорна», «Чистота агрессии». Он может выбирать этот дар несколько раз, но не может получать те милости, которыми уже наделён.

Бог войны

Lord of War

Наполненный гневом Кхорна князь демонов становится настоящим воплощением Кровавого бога.

Князь демонов выбирает количество талантов, равное своему текущему бонусу Ближнего боя, из нижеследующего списка: Боевая ярость, Вихрь смерти, Громовой удар, Мастер рукопашной, Неистовый натиск, Неотразимый удар, Потрошитель, Ритуал презрения Кровавого бога, Сокрушительный удар, Яростный натиск. Кроме того, князь демонов больше не может предпринимать действие Отступление.

Обсидиановая звезда

Obsidian Star

Многие воины Кхорна носят ошейники, но ошейник – это знак рабства или красивое украшение для боевого зверя, а не для верного вассала, что раз за разом выказывал свою свирепость, проливая реки крови. Обсидиановая звезда, что даруется лишь самым преданным князьям, защищает носителя от трусливых псайкеров куда лучше рабского ошейника.

Псайкеры в шестидесяти четырёх метрах от князя демонов, ополовинивают свой пси-рейтинг (до минимума в один), а все психосиловое оружие теряет свойство Психосиловое. Кроме того, все Преданные Кхорну персонажи в шестидесяти четырёх метрах от князя демонов (считая самого князя демонов) получают бонус +40 на сопротивление психосилам.

Дары Слаанешитам

Описанные ниже дары предназначены для князей демонов Слаанеш.

Восторженная преданность

Ecstatic Devotion

Одно лишь присутствие князя демонов повергает его последователей в экстаз. Они ловят каждое его слово и готовы исполнять каждую его прихоть, забыв о своей жизни и здоровье.

Князь демонов получает талант Нечестивая преданность, а количество слуг, что он может иметь, удваивается. Кроме того, он может брать себе слуг, Принадлежащих другим богам Хаоса. На таких «чужаков» не работает талант Нечестивая преданность, а связанные с ними проверки Верности получают штраф -10.

Властелин скорости

Lord of Vivacity

Опьянённый излишествами князь демонов обретает стремительность, доведённую до вызывающих эйфорию пределов.

Князь демонов выбирает количество талантов, равное своему текущему бонусу Ловкости, из нижеследующего списка: Запредельная скорость, Заразительная отвага, Калечащий удар, Кошачье приземление, Мгновенная реакция, Молниеносные рефлексы, Подскок, Спринт, Трудная мишень, Удар и отскок. Кроме того, в бою князь демонов не может применять то же Полное действие (или те же два Полудействия), что он применял в прошлом раунде.

Песнь сирены

Siren's Call

Голос князя демонов становится столь мягким и вкрадчивым, что даже самые убеждённые враги замирают на месте, неспособные напасть на столь величественное существо.

Князь демонов получает бонус +40 к проверкам Обаяния. Потратив Полное действие, он может одурманить одного врага в поле своего зрения. Если цель провалит **встречную проверку Обаяния** демона против своей Силы воли, она не сможет направлять свои атаки в князя демонов на протяжении количества раундов, равному количеству ступеней провала в проверке. Жертва может применять к своему броску Силы воли все бонусы на сопротивление психическим атакам, что у неё есть.

Благосклонность Слаанеш

Slaanesh's Favour

Князь демонов получает малый дар Слаанеш – возбуждающий, но лишь намекающий на всю полноту ощущения, что обещает Бог наслаждений.

Князь демонов может выбрать одну милость Слаанеш (см. стр. 303-304 «Основной книги правил») из этого списка: «Гермафродит», «Демоническое имя», «Лик Слаанеш», «Тысяча и одно чувство». Он может выбирать этот дар несколько раз, но не может получать те милости, которыми уже наделён.

Исповедник душ

Soul Shrive

Для демона нет ничего слаще души смертного, и способность поглощать саму суть беззащитной жертвы – один из величайших даров Слаанеш.

Князь демонов получает оружие «Исповедник душ» (профиль см. стр. 74). Это оружие никогда не даёт Осечек, его нельзя уничтожить или отнять, а для его применения не требуются руки.

Дары Нурглитам

Описанные ниже дары предназначены для князей демонов Нургла.

Губительная десница

Death's Hand

Одна из рук князя демонов раздувается и наполняется самыми заразными жидкостями, газами и слизью.

Князь демонов получает оружие «Губительная десница» (профиль см. стр. 74). Это оружие нельзя уничтожить или отнять, а «занятой» им рукой всё так же можно выполнять другие действия. Князь демонов может выбрать, какая из его рук станет губительной.

Повелитель разложения

Lord of Decay

Этот мутировавший и искажённый почти не неузнаваемости князь демонов будет крушить всё на своём пути.

Князь демонов выбирает количество талантов и/или особенностей, равное своему текущему бонусу Выносливости (увеличение бонуса Выносливости за особенность

Сверхъестественная Выносливость считается, а за особенность Демон – нет), из нижеследующего списка: Каменная кожа, Крепкое телосложение*, Осквернение плоти**, Погребальная песнь, Пугающий голос, Страх (+1), Это просто царапина. Кроме того, князь демонов больше не может предпринимать действие Бег.

* Князь демонов может выбрать это талант до трёх раз, учтя это в общем количестве выбранных талантов и/или особенностей.

** Хотя князья демонов Нургла – не люди, у них в ходу колдовство, что позволяет использовать такие ритуалы.

Ядовитая кожа

Noxious Touch

Одно лишь прикосновение к испещрённой отметинами тошнотворных болезней коже князя способно передать болезнь.

Князь демонов получает особенность «Ядовитое (4)». Его безоружные атаки получают свойства «Коррозийное», «Отравленное (4)» и «Радиоактивное (4)».

Благосклонность Нургла

Nurgle's Favour

Князь демонов получает малый дар Нургла – смертоносный, но остающийся лишь намёком на то радостное гниение, что несёт Чумной бог.

Князь демонов может выбрать одну милость Нургла (см. стр. 304-305 «Основной книги правил») из этого списка: «Вместилище нурглингов», «Гниль Нургла», «Демоническое имя», «Лик Нургла», «Необъятные телеса». Он может выбирать этот дар несколько раз, но не может получать те милости, которыми уже наделён.

Несокрушимый

Unbreakable

Раздуваясь до огромных размеров, князь превращается в настоящую гору гниющей плоти.

Князь демонов увеличивает свой показатель Размера на +1, получает 14 очков Брони на все зоны попадания (это заменяет уже имеющуюся у него броню), получает особенность Регенерация (7) и не получает штрафа за движение по пересечённой местности. Ловкость князя падает на 40 (до минимума в 7), и он больше не может предпринимать проверки Избегания атаки. Князь демонов, удостоенный такого дара, не получает преимуществ от дара «Демонический полёт» и особенности Сверхъестественная Ловкость.

Дары Тзинчитам

Описанные ниже дары предназначены для князей демонов Тзинча.

Тайная мудрость

Arcane Wisdom

Безграничная мудрость Хаоса струятся через разум князя демонов, даруя ему всеведение, которое он не может ни полностью постичь, ни полностью контролировать.

Князь демонов получает все умения Обыденного, Запретного и Учёного знания на ранге 3 (+20). Один раз за игровую встречу, он может потратить очко Тёмной славы, чтобы автоматически пройти одну проверку такого умения с девятью степенями успеха. Всякий раз, когда персонаж применяет умение, относящееся к Знаниям, бросьте 1к10. Если выпадет девятка, персонаж не сможет использовать это умение до конца игровой встречи. Те Знания, что уже имели ранг выше чем 3, остаются на своём ранге.

Хозяин лжи

Lord of Lies

Концентрируя свои силы, князь демонов может изменить внешность, чтобы сойти за обычного человека. Эта иллюзия временна, но так убедительна, что открывает тысячу путей к обману.

Один раз за игровую встречи, князь демонов может принять облик обычного человека (возраст, пол и внешность выбираются игроком). Иллюзия сохраняется количество часов, равное бонусу Интеллекта персонажа или до тех пор, пока он не воспользуется какими-либо из полученных милостей или демонических даров. Также иллюзия спадает, если кто-то другой разглядит в персонаже князя демонов при помощи напряжённой (-40) провреки Психувства.

Призрачный клинок

Spectral Blade

Тзинча одаривает князя демонов способностью создавать клинок из чистой психической энергии.

Князь демонов получает оружие «Призрачный клинок» (профиль см. стр. 74). Один раз за раунд он может создавать его, тратя Свободное действия (и выбирая в какой руке он окажется). Персонаж не может создать более одного призрачного клинка одновременно.

Благосклонность Тзинча

Tzeentch's Favour

Князь демонов получает малый дар Тзинча, что открывает ему крошечную часть великого плана, которому следует Архитектор судеб.

Князь демонов может выбрать одну милость Тзинча (см.

стр. 306-308 «Основной книги правил») из этого списка: «Великий ум», «Демоническое имя», «Кузнец Варпа», «Лик Тзинча», «Огненная рука». Он может выбирать этот дар несколько раз, но не может получать те милости, которыми уже наделён. Всякий раз, когда князь демонов берёт себе это дар, бросайте 1к10. Если выпадет девятка, вместо выбранной милости, князь получит «Удивительное раздвоение». Благоволение Тзинча переменчиво!

Ореол варп-пламени

Warpfire Nimbus

Сияющий вихрь многоцветных огней кружит вокруг князя демонов, защищая его от вреда.

Князь демонов получает защитное поле с уровнем защиты, равным его текущему количеству очков Благосклонности (но не меньше 9). Всякий раз, когда персонаж получает или тратит Благосклонность, уровень защиты поля соответственно меняется. Поле перегружается всякий раз, когда в броске на его срабатывание выпадает результат кратный девяти (9, 18, 27 и т. д.). Кроме того, поскольку князя демонов окружает огненный вихрь, все его безоружные атаки получают свойство Зажигательное, но все проверки Скрытности, что он предпринимает, автоматически проваливаются с 1к5 степенями провала.

Начало Чёрного Крестового Похода

«Пусть галактика горит!»

- приписывается магистру войны Гору

В качестве одной из возможных концовок для еретиков, стяжавших значительную Тёмную славу, «Основная книга правил» описывает начало масштабной войны против Империума. Хотя такое противостояние можно отыгрывать повествовательно, полагаясь только на уже существующие в системе правила, некоторые игроки захотят иметь чёткую механику, по которой их воинства и флоты будут терзать целые сектора. Описанные в этом разделе правила предназначены именно для этого – сбора полноценных армий вторжения для того, чтобы осквернять и разорять миры Империума.

Выбирайте свой апокалипсис

Путь, которым еретик идёт к величию, сильно зависит от богов Хаоса, и в особенности – от божества-покровителя (или отсутствия такового). Это верно и для тех, что делают первые шаги в служении Губительным силам, и для тех, от чьей поступи дрожит галактика. Магистр войны, поклоняющийся Кхорну, будет топить целые миры в крови, а вассал Тзинча станет действовать в соответствии с тайным планом, который невозможно понять и которому невозможно противостоять. Каждая из Губительных сил толкает своих слуг на особый путь, соответствующий её излюбленным стратагемам и дарам. Не менее смертоносны походы, что ведут последователи Хаоса Неделимого, ибо тот, кто сумел стать магистром войны без поддержки одного из Тёмных богов, велик сам по себе.

Таблица 3-5: Даруемое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Свойства
Взгляд из Преисподней †	Тяжёлое	20 м.	О/-/-	2к10+16 В	8	Разящее (4), Зажигательное, Проверенное (4), Перезарядка
Исповедник душ †	Тяжёлое	30 м.	О/-/-	3к10 Э	0	Шоковое, Разрывающее, Оружие Варпа
Губительная десница †	Холодное	-	-	1к10+7 У	0	Распад (7), см. стр. 41
Призрачный клинок †	Холодное	-	-	1к10+9 Р	9	Сбалансированное, Психосиловое

† Если это оружие потребляет боеприпасы, они не могут кончится, а магазин – иссякнуть. Князь демонов, получивший такое оружие, всегда считается умеющим его использовать и не получает штрафа на отсутствие соответствующего таланта.

Посвящение крестового похода

Как и обычный сговор, чёрный крестовый поход может быть посвящён одному из богов Хаоса. Губительные силы очень ревниво относятся к деяниям своих чемпионов. Потому чёрный крестовый поход можно посвятить лишь тому богу Хаоса, которому Предан магистр войны (если он возглавляет поход единолично) или большинство таковых (если поход ведёт несколько равных). Если магистр – неприсоединившийся или в совете не набирается явного большинства, чёрный крестовый поход нельзя посвятить никому. Поход необязательно посвящать одному из Губителей, но слуга бога рискует прогневить своего покровителя, отказав ему в прославлении его имени ужасными деяниями.

Посвящение чёрного крестового похода одному из богов приносит определённые преимущества и штрафы на сам ход войны (см. ниже). Поскольку посвящённый кому-либо поход полагается на определённые стратегии, то начинающий его магистр войны должен удовлетворять определённым требованиям (см. стр. 76, раздел «Сбор воинства ужаса»). Не посвящённый кому-либо чёрный поход не получает ни бонусов, ни штрафов.

Волна крови (Кхорн)

Чёрный крестовый поход, посвящённый Кхорну, будет безжалостной войной, что пронесётся по сотням миров, оставляя позади лишь пропитанную кровью землю и горы черепов.

Крестоносные силы снижают наземную обороноспособность врага на дополнительные 10 очков в случае успеха во **встречной проверке боеспособности** – так свирепы и искусны воины Кровавого бога. Кроме того, если один из вассалов предаёт магистра (см. раздел «Разброд и шатание»), в кровавой междоусобице гибнет на одно воинство больше. Чтобы вести посвящённый Кхорну чёрный крестовый поход, магистр войны должен иметь не меньше шести воинств и трёх транспортных эскадр.

Поход совратителей (Слаанеш)

Чёрный поход, посвящённый Слаанеш, едва ли не похож на войну. Хотя планеты станут сдаваться на милость магистра и его воинства, их покорность будет вызвана тайным влиянием культов и соблазнительными речами ведьм, а не поступью армий и огнём артиллерийских обстрелов.

Магистр получают бонус +10 к **проверкам Порчи**, сделанным при осквернении территорий – таково его разлагающее влияние на новых подданных. Однако при любом дубле на костях во **встречной проверке боеспособности**, магистр теряет на одно воинство больше – долгие войны сильно бьют по энтузиазму капризных слуг Тёмного князя. Чтобы вести посвящённый Слаанеш чёрный крестовый поход, магистр войны должен иметь не меньше трёх культов, действующих в Империуме, а также способ быстро перебрасывать войска (либо не меньше трёх транспортных эскадр, либо нечто уникальное, вроде доступа в эльдарскую Паутину – см. врезку «Создание уникальных сил»).

Приближение неотвратимого (Тзинч)

Чёрный крестовый поход, посвящённый Тзинчу, будто бы случайно выбирает своих жертв, ибо Архитектор судеб позволяет своим чемпионам осаждать не только крепости своих врагов, но и штурмовать само их будущее.

Возвышение магистра войны

Борьба за власть – важная тема Black Crusade, и вероломство, что царит в мире еретиков, часто соблазняет предавать сторонников и возвышаться самому. Это вдвойне верно, когда речь заходит о величайшем титуле во всем тварном мире – магистре войны. Если один персонаж в группе намного превосходит остальных величиной Тёмной славы (на 15 единиц и больше), он может провозгласить себя магистром войны. Положение магистра в чёрном крестовом походе похоже на роль помазанника в сговоре – это не абсолютный правитель, но первый среди равных. Если игрокам по душе внутренние склоки, они могут отыграть напряжение между магистром, служащими ему ордами и еретиками, что жаждут своей доли славы – не забывая, впрочем, об общих интересах группы и веселье. Если магистр войны погибнет, один из его былых соратников может сплотить обезглавленные легионы и занять освободившееся место, пройдя **Очень тяжёлую (-30) проверку Тёмной славы**, против любого НИП-соперника; если ему это не удастся, чёрный крестовый поход распадётся и рассеется или сплотится вокруг иного вождя.

Всё будет проще, если персонажи игроков достигнут нужного количества Тёмной славы примерно в одно время. Если их показатели будут приблизительно равны – пусть даже не все преодолеют нужный порог – они могут возглавить поход совместно. Такая группа – совет могущественных магистров – очень редкое явление, и потому более опасное.

Кроме того, независимо от того, представляет собой группа персонажей такой совет или одного магистра с соратниками, они не обязаны использовать исключительно этот титул. «Магистром войны» в этом разделе обобщённо именуется вождь или группа вождей чёрного крестового похода, но сами игроки могут выдумать своим героям любые угодные титулы – например, «Аннигилятрица кабала Ужаса». В конце концов, кто им может им запретить?

Незначительные на первые взгляд цели становятся ключевыми в стратегических планах, раскинувшихся в пространстве и времени.

В ходе каждого этапа, магистр войны может выбрать одну территорию, за которую ведутся бои – находящиеся там чёрные крестоносцы получат бонус +20 к одной любой проверке. Впрочем, порой магистр осознаёт, что он – лишь марионетка в непостижимых планах Тзинча. В ходе любого этапа, в котором магистр пользуется вышеописанным бонусом, мастер может выбрать одну территорию, за которую ведутся бои – находящиеся там чёрные крестоносцы получат штраф -10 на одну любую проверку, ибо это угодно иным планам Тзинча. Чтобы вести посвящённый Тзинчу чёрный крестовый поход, магистр войны должен иметь хотя бы один кабал, занимающийся постижением воли Тзинча и не участвующий в борьбе за территории на карте. Кроме того, магистр войны должен иметь не меньше трёх эскадр для того, чтобы стремительно перебрасывать свои силы в ответ на нужды вечно меняющегося будущего.

Триумф распада (Нургл)

На стороне чёрных крестовых походов, посвящённых Нурглу, не только армии и оружие, но и один из основополагающих принципов вселенной – энтропия. В авангарде такого похода ступают не солдаты и не корабли, но чума, отчаяние и разложение. Воинства Нургла не спешат – они знают, что времени подвластно всё. Появление чумных кораблей и продуманные диверсии обрекают врагов Повелителя мух на голодную смерть в собственных крепостях, обращая их каналы поставок в новый источник скверны.

Враги получают штраф -1 к броску по **таблице 3-7 «Вражеские подкрепления»** (см. стр. 85) на каждом этапе похода. Вместе с тем, крестоносные силы получают штраф -10 на **встречные проверки боеспособности**, совершенные на первом этапе боёв на новой территории, ибо их излюбленное оружие ещё не успевает показать себя. Чтобы вести посвящённый Нурглу чёрный крестовый поход, магистр войны должен иметь не меньше трёх эскадр и располагать средствами подтачивать имперские линии снабжения (это может быть культ или кабал, посвящённый Нурглу или какие-либо уникальные ресурсы вроде чумных котлов – см. врезку «**Создание уникальных сил**»).

СБОР ВОИНСТВА УЖАСА

Хотя для любого чёрного похода важна благосклонность богов, магистр не может рассчитывать на победы в тварном мире без армий и флотов. Еретики должны собрать воинство в ходе кампании, потребовать уплаты старых долгов или прибегнуть к своей репутации, чтобы пополнить ряды подвластных им чёрных крестоносцев. Даже если магистр уже обладает армией и флотом по итогам прошлых приключений, он может пожелать расширить свои силы перед тем как начинать настоящую войну.

Силы чёрного похода подсчитываются абстрактно. К примеру, в планетарных битвах участвуют воинства – каждое из таковых может быть бандой легионеров-предателей, полком Имперской Гвардии или беснующейся ордой варваров, вроде ксурунтцев из Вопящего вихря. Ниже приведены рекомендации по тому, как получать эти абстрактные боевые единицы (собирательно именуемые «крестоносными силами») с нуля или как представить в виде таких боевых единиц уже существующие войска.

Эскадры и транспортные эскадры

Флот крестового похода служит двум целям – вести космические сражения и перебрасывать силы между территориями. Одна эскадра может перевозить между территориями до трёх воинств, независимо от их природы – считается, что отборные части требуют больших удобств при транспортировке, а потому занимают не меньше места, чем набившиеся в трюмы рядовые воины.

Некоторые эскадры могут быть транспортными. Они менее эффективны в космических сражениях, так как хуже вооружены, но благодаря множеству десантных кораблей и систем наведения, что позволяют войскам высаживаться по всей поверхности планеты, каждая такая эскадра приносит бонус +5 ко **встречной проверке боеспособности** на территории, на которой они присутствуют во время фазы противостояний. В вопросах соответствия требованиям для посвящения чёрного похода (см. стр. 75), транспортные эскадры считаются обычными эскадрами и также могут перевозить до трёх воинств каждая.

Уже имеющиеся в распоряжении еретиков корабли с началом чёрного крестового похода можно счесть эскадрами. Как правило, в одной эскадре должен быть хотя

бы один могучий корабль основного класса и несколько фрегатов или эсминцев сопровождения. В транспортных эскадрах меньше боевых кораблей – там вовсе может не быть кораблей основного класса, место которых займут громоздкие транспортные суда, что повезут солдат и боеприпасы.

Если еретикам нужно больше эскадр, они могут привлечь их за счёт своей Тёмной славы. За каждую новую эскадру или транспортную эскадру, один персонаж должен сжечь четыре единицы Тёмной славы и успешно пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Тёмной славы** (в которой применяется уже уменьшенный на четыре единицы показатель ТС). Еретики могут привлекать таким образом столько эскадр, сколько захотят, пока у них остаётся Тёмная слава.

Воинства

Кровь и плоть чёрного крестового похода – могучие армии, что ведут планетарные войны. Будь это группы отборных космодесантников Хаоса или свирепые варварские племена – все они равно жаждут крови и разрушений. Воинства – ключевой элемент в фазе противостояний, что моделирует ход войны на поверхности планеты.

Уже имеющиеся в распоряжении еретиков отряды и армии с началом чёрного крестового похода можно счесть воинствами. Особенно могущественные ресурсы могут засчитаться за несколько воинств. В целом, одно воинство – это несколько отделений опытных легионеров-предателей, либо несколько сотен дисциплинированных и хорошо снаряжённых солдат, вроде гвардейцев-отступников, ибо многотысячная толпа сброда, вооружённая тем, что попалось под руку да нечестивым рвением. Небольшое формирование бронетехники или даже стая демонических машин также может считаться воинством (хотя бронетранспортёры лучше включать в состав других воинств, а не считать отдельно). Общее правило просто – чем ниже качество войск, тем больше их нужно, чтобы считаться воинством. С другой стороны, лучшие подразделения – например, банда терминаторов Хаоса – могут сами по себе засчитываться за два или даже три воинства.

Если еретикам нужно больше воинств, они могут привлечь их за счёт своей Тёмной славы. За каждое новое воинство, один персонаж должен сжечь две единицы Тёмной славы и успешно пройти **сложную (-10) проверку Тёмной славы** (в которой применяется уже уменьшенный на две единицы показатель ТС). Еретики могут привлекать таким образом столько воинств, сколько захотят, пока у них остаётся Тёмная слава.

Культы

Существующие внутри Империума культы можно использовать для диверсий и распространения порчи, что ослабят защитников. Культисты способны перерезать линии снабжения или подрывать решимость верноподданных. Территории, на которых действует культ, получают штраф -10 к **встречным проверкам боеспособности**. Кроме того, попытки осквернения территорий, на которых действует культ, получают бонус +10 к **проверкам Порчи**. Культы можно перемещать по карте без помощи эскадр – сектанты способны использовать имперские суда для того, чтобы оказываться там, где нужно (тем не менее, они подчиняются тем же ограничениям на скорость переброски, что и другие крестоносные силы). По решению мастера, один или несколько культов под началом магистра войны могут начать чёрный крестовый поход не в исходной точке, а на любой присутствующей на карте территории.

Любые силы, находящиеся внутри Империума и подвластные персонажам игроков, на миг начала чёрного похода можно счесть культами. Чтобы считаться культом, организация должна быть способна на скрытные действия, хотя ей не обязательно представлять из себя буквальный культ Тёмных богов. Диверсанты Альфа-легиона с точки зрения игровой механики – такой же культ, как тайное общество развращённых аристократов, что служат Губительным силам. В целом, еретики должны получить хотя бы по одному культу на каждой планете, где на миг начала похода действуют их слуги.

Если еретикам нужно больше культов, они могут привлечь их за счёт своей Тёмной славы. За каждый новый культ, один персонаж должен сжечь три единицы Тёмной славы и успешно пройти тяжёлую (-20) проверку Тёмной славы (в которой применяется уже уменьшенный на три единицы показатель ТС). Еретики могут привлекать таким образом столько культов, сколько захотят, пока у них остаётся Тёмная слава.

Кабалы

Грубую силу чёрных крестоносцев могут поддержать силы Варпа, если под началом магистра есть кабалы, способные призывать их. Кабал – это группа колдунов, вирдов и обрядников, что владеют силами Хаоса и могут поддержать воинства в битве. За каждый кабал, действующий на территории, магистр может каждый этап перебрасывать одну любую проверку, связанную с этой территорией. Кабалы можно перемещать по карте без помощи эскадр –

Создание уникальных сил

Некоторые войска и уникальные ресурсы, собранные персонажами в ходе кампании, не так просто отнести к той или иной категории крестоносных сил. У еретиков могут быть необычные договоры с демонами, ксенозвери, артефакты Хаоса или ещё более странные помощники и снаряжение. Часть подобных ресурсов можно отразить по принципу «считается как» – если у определённого ресурса нет чётко определённой роли, он может считаться эскадрой, воинством, культом, кабалом или вассалом. Например, археотехнический мыслевирус, что вызывает преклонение пред магистром на заражённой им территории, с точки зрения игровой механики может действовать как культ или даже как вассал.

Если мастер не может определить, какую роль дать особенно странному ресурсу или не считает нужным подгонять его под игромеханику, он может придумать для него собственные уникальные правила. В целом, уникальный ресурс должен оказывать на весь поход влияние, сопоставимое с тем, что он прежде оказывал на кампанию. Могучая демоническая машина, чьё появление оказалось решающим в одном из прошлых приключений, должна быть в силах повлиять на положение дел на целой территории, а мелкий демон-раб окажется способен лишь давать некоторые преимущества пару-тройку этапов. Необычные ресурсы могут давать бонусы к разным типам столкновений, приносить очки добычи или позволять быстрее и безопаснее перемещать определённые силы по карте.

колдуны способны открывать порталы в Варп и приказывать демоническим слугам провести себя, куда нужно.

Любые ресурсы, имеющие отношения к колдовству, и подвластные персонажам игроков на миг начала чёрного похода можно счесть кабалами. Обычно кабал – это несколько псайкеров, умеющих действовать сообща. Это может быть могущественный колдун и его трэллы, выводок мутантов-ведьм или шайка вирдов-самоучек. Особенно грозный псайкер или чернокнижник сам по себе может считаться кабалом. Содействие могущественных демонов – особенно творений Тзинча – также может считаться как кабал или несколько кабалов (когда он сосредотачивается на происходящем в тварном мире).

Если еретикам нужно больше кабалов, они могут привлечь их за счёт своей Тёмной славы. За каждый новый кабал, один персонаж должен сжечь четыре единицы Тёмной славы и успешно пройти очень тяжёлую (-30) проверку Тёмной славы (в которой применяется уже уменьшенный на четыре единицы показатель ТС). Еретики могут привлекать таким образом столько кабалов, сколько захотят, пока у них остаётся Тёмная слава.

Вассалы

Хотя воля магистра войны подчиняет крестоносцев общей цели, он не может вдохновлять, вселять ужас и поддерживать дисциплину на каждом поле брани. Для этого ему нужны вассалы – подчинённые чемпионы Хаоса, что поклялись магистру в верности в обмен на долю добычи и славу. Вассалов можно распределять по территориям – они приносят преимущества в ведении войн на этой территории, как описано в разделе «**Организованные войны**» на странице 83. С другой стороны, воинства, что возглавляет вассал, можно потерять, если честолюбивый чемпион решит, что магистр не исполняет своей части договора – об этом см. раздел «**Разброд и шатание**» на странице 85.

Любого могущественного НИП-союзника на миг начала чёрного крестового похода можно счесть вассалом. Могучие слуги могут становиться вассалами по решению мастера, а великие слуги (см. дополнение «The Tome of Excess») всегда считаются вассалами, если нет веских причин, не позволяющим им вести войска (например, если такой великий слуга – скрытный убийца). Кроме того, могущественные НИП, не являющиеся слугами, но поклявшиеся служить еретику или еретикам также могут считаться вассалами.

Если еретикам нужно больше вассалов, они могут привлечь их за счёт своей Тёмной славы. За каждого нового вассала один персонаж должен сжечь пять единиц Тёмной славы и успешно пройти **напряжённую (-40) проверку Тёмной славы** (в которой применяется уже уменьшенный на пять единиц показатель ТС). Еретики могут привлекать таким образом столько вассалов, сколько захотят, пока у них остаётся Тёмная слава.

ПУСТЬ ГАЛАКТИКА ГОРИТ!

Даже величайшие из магистров войны не смогут вести поход против всего Империума разом. Рассыпающееся царство Трупа-Императора охватывает всю галактику, защищённое от полного уничтожения своей колоссальностью не меньше, чем усилиями своим заблуждающихся стражей. Большинство чёрных крестовых походов в зародыше были натиском на один сектор – даже беспощадные войны Аббадона Разорителя начинались как осада Кадийских врат. В начатом персонажами игроков чёрном походе магистр войны может выбрать, какую область Империума он хочет атаковать – как правило, это будет не более чем сектор, но самые амбициозные полководцы могут развязать и более масштабные войны.

Регион, коему предназначено стать жертвой похода, должен быть в досягаемости воинств магистра – а потому для сил Хаоса из Вопящего вихря это часто будет Каликсида, пространство Коронус или Иерихонский рубеж. Уникальные артефакты Тёмных богов, договоры с демонами или союзники среди тёмных эльдаров позволят слугам Губительных сил добраться и до более отдалённых мест.

Война в тенях: Каликсида

В глазах многих честолюбивых вождей из Вопящего вихря, Каликсида – это созревший плод, который пора сорвать. Его армии сражаются на далёком Иерихонском рубеже и гражданских войнах Внешнего фронта. Сектор – место рождения имперского святого, но в силу удалённого расположения и обстановки, защищён куда хуже, чем подобает. Впрочем, самые дальновидные полководцы не могут не принимать во внимание два средства, которые Империум может пустить в ход, чтобы сравнять силы – Каликсидский конклав Инквизиции и орден Грозовых Стражей. Ни первый, ни второй не подходят для долгих войн – особенно с учётом того, что львиная доля Грозовых Стражей сражается на Иерихонском рубеже. Тем не менее, ударные группы Святых Ордосов и Космодесанта способны наносить сокрушительные точечные удары.

Территории в Каликсиде должны иметь в среднем низкую обороноспособность (25-30), потому что очень много солдат сражается на войнах Иерихонского рубежа и Внешнего фронта. С другой стороны, отборные ударные группы инквизиторов и Грозовых Стражей представляют неизменную угрозу. Любая территория, что получает

подкрепления в конце этапа, также получает бонус +10 ко **встречным проверкам боеспособности** на следующем этапе. Ключевые события в Каликсиде должны быть связаны с частыми попытками убить еретиков или нарушить их планы. Такие ключевые события происходят сверх обычного количества событий в этапе и не требуют обязательного участия персонажей. Успех в таком событии не приносит еретикам обычных преимуществ, но просто избавляет от возможного вреда (или смерти).

Среди мест, стоящих выделения как территории, можно назвать столичную Сцинтиллу (обороноспособность 80), важные миры-поставщики Иокантос и Сеферис Секундус (обороноспособность 60) и Сакрис – родину Грозовых Стражей (обороноспособность 100, бонус +20 ко **встречным проверкам боеспособности**, невозможно осквернить). В «**Базовой книге правил Dark Heresy**» и дополнениях можно найти много сведений для создания новых территорий.

Запредельная тьма: пространство Коронус

Честолюбивые лакеи Трупа-Императора считают Коронус бесценным сокровищем, но для слуг Тёмных богов он значит куда меньше. Вольные торговцы и миссионеры видят в неукрощённых мирах скрытые богатства, но большинству полководцев Вопящего вихря куда больше по сердцу сокрушать и разграблять империи, чем разыскивать не принадлежащие никому сокровища. Впрочем, сдерживать имперскую экспансию – достойная цель, а в Пространстве хватает ксеносов, охота на которых может послужить недурным развлечением и порадовать Губительные силы. Вольные торговцы, орки, эльдары и загадки Звёзд Гало представляют собой достаточно опасностей, чтобы накликать на себя чёрный поход.

Территории в Коронусе должны обладать обороноспособностью, зависящей от их обитателей – она может быть, как очень высокой (например, на орочьих мирах Сотен сот зубов), так и поразительно низкой (например, на планетах, населённых дикарями, которых легко склонить к поклонению Хаосу). Такое разнообразие также может оказывать необычное воздействие на процесс осквернения. К примеру, мастер может увеличить вероятность осквернения варварских миров, но вовсе запретить осквернение орочьих владений любыми разумными средствами. Кроме того, тайны этих краёв также могут создать необычные условия – если мастер использует правила случайных событий, он может бросать дважды по **таблице 3-8 «События на карте»** и выбирать результат.

Среди мест, стоящих выделения как территории, можно назвать разнообразные планеты Сотен сот зубов (обороноспособность от 80 до 100, +20 ко **встречным проверкам боеспособности**, невозможно осквернить), пиратскую цитадель Беззаконие (обороноспособность 80, уже осквернённая), постапокалиптические пустоши Зейта (обороноспособность 45) или управляемый вольными торговцами порт Поступь (обороноспособность 80, эскадры, отправленные сюда, в фазе противостояний также считаются воинствами). В «**Основной книге правил Rogue Trader**» и дополнениях можно найти много сведений для создания новых территорий.

Столкновение крестоносцев: Иерихонский рубеж

Извилистыми путями Варпа можно попасть из Вопящего вихря на далёкий Иерихонский рубеж, появившись там из хаотичного водоворота Аномалии Гадекса. В этих краях на алтарь войны кладут миллионы жизней в попытке восстановить падшее великие Иерихонского сектора. Империум ведёт здесь могучий Ахиллов крестовый поход за отвоевание этих земель, что некоторые магистры могут счесть вызовом и бросить против него своих собственных крестоносцев. Истребительные команды Караула смерти, колонисты-тау и несметные рои тиранидских флотов-ульев вкупе с бесчисленными полками Имперской Гвардии и отборными отрядами Адептус Астартес делают Иерихонский рубеж почти невозможной добычей – но последователи Хаоса знают, что чем больше опасность, тем больше и слава.

Территории на Иерихонском рубеже должны быть достойно защищены (обороноспособность 40 и выше), ибо здесь никто не выживает, не укрепив как следует свои позиции. Кроме того, регионы, захваченные тиранидами и тау должны с трудом поддаваться осквернению – обе эти расы почти не взаимодействуют с Варпом. Проверки на осквернение территорий тиранидов и тау получают штраф -20. Успешно осквернённая тиранидская территория приносит всего одно очко добычи каждый этап, поскольку большинство миров, что испытали вторжение флота-улья, были быстро очищены от всякой жизни. Кроме того, всякий раз, когда имперская территория получает подкрепления, есть вероятность, что на помощь защитникам прибудут караульные смерти – это случается, если в броске на подкрепления выпадает 8 или выше. Караульные смерти приносят бонус +20 ко **встречным проверкам боеспособности** на этой территории на следующем этапе.

Среди мест, стоящих выделения как территории, можно назвать имперскую крепость Карлак (обороноспособность 90), тёмную кузницу Самех (обороноспособность 90, уже осквернённая), анклав Тсуа'Малор (обороноспособность 90) и несокрушимую караульную крепость Эриох (обороноспособность 100, эскадры, отправленные сюда, в фазе противостояний также считаются воинствами, +10 ко **встречным проверкам космических сражений**, +20 ко **встречным проверкам боеспособности**, невозможно осквернить). В «Основной книге правил Deathwatch» и дополнениях можно найти много сведений для создания новых территорий.

Спасения нет нигде: прочие цели

Если мастер проработал регион космоса, не описанный ни в одной из книг по **Warhammer 40000 Roleplay**, его творение тоже может стать целью чёрного похода. В таком случае мастеру нужно собрать все сведения об этом секторе и выделить несколько ключевых факторов. Милитаризованность региона – хороший ориентир, чтобы определить среднюю обороноспособность его территорий, хотя на последнюю также может повлиять то, насколько развита промышленность и нет ли в этом регионе родины прославленных полков Имперской Гвардии. Мастеру стоит постараться отразить любые уникальные особенности сектора, связав их с его историей и обитателями – так же, как объясняется присутствие в Каликсиде ударных отрядов Инквизиции, а на Иерихонском рубеже – множества враждующих сторон. Используйте описанные выше регионы как источник вдохновения. Наконец, мастеру нужно будет выбрать самые важные миры в его секторе, обозначить их как территории и определить их обороноспособность, преимущества и недостатки, исходя из истории и населённости.

Карта крестового похода

Когда магистр войны изберёт себе цель, мастеру предстоит нарисовать карту. Такая карта позволяет игрокам направлять свои силы и видеть, какие миры уже покорены, а какие лишь предстоит поставить на колени. Ключевые составляющие карты – территории и соединяющие их варп-маршруты.

Территории

Территориями называют места боёв, где чёрные крестоносцы и верноподданные защитники Империума сражаются, определяя судьбу мира. Одна территория, как правило, представляет собой одну ключевую в этом регионе планету. По решению мастера, некоторые территории могут представлять собой целые звёздные системы, связанные межпланетными рейсами, или крупные космические станции. Нет нужны выделять в качестве территории каждую окрестную планету – такую карту будет слишком долго рисовать, не говоря уже о том, чтобы покорять. Когда ключевой мир падет, с мелкими планетками окрест магистр сможет разобраться на досуге.

Маленький и слабозаселённый регион космоса может насчитывать четыре-шесть территорий. Для более многолюдных мест, вроде Каликсиды или отдалённых пределов космоса, таких как Коронус, нужно от восьми до двенадцати территорий. Для отыгрыша войны за несколько секторов или похода в густо заселённый край со множеством важных целей – такой как Иерихонский рубеж – потребуется пятнадцать или более территорий. Впрочем, даже если магистр войны возжелает проложить себе путь через целый сегментум, стоит ограничить карту

Я сделаю это сам!

Правила чёрных крестовых походов – не полноценная замена обычным приключениям. Они нужны, чтобы создавать более полную картину, моделируя события, что происходят там, где нет персонажей игроков, не оставляя их на откуп произволу мастера. Свершения персонажей в ходе чёрного крестового похода отыгрываются через ключевые события (см. стр. 83). Не исключено, что некоторые группы игроков больше заинтересуются именно такими событиями, чем всем остальным. В таком случае мастеру стоит увеличить влияние ключевых событий, исходя из сути происходящего – например, если персонажи взяли штурмом крепость планетарного губернатора и казнили его на глазах его собственных генералов, обороноспособность территории может мгновенно упасть до нуля – защитники просто сдадутся. Также мастер может, если пожелает, позволить игрокам больше ключевых событий на каждом этапе или просто вставлять в ход игры небольшие сюжетные сцены наравне с ключевыми событиями.

двадцать пятью территориями, чтобы не затягивать игру. Самые крупные чёрные походы ведутся на огромных просторах, и каждая территория может представлять собой лишь ключевую точку определённого региона.

Также на этом этапе планирования необходимо определить обороноспособность всех территорий на карте. Примеры таковой даны на страницах 78-80, хотя суть конкретных территорий и их важность для Империума могут сильно изменить этот показатель. В конце концов, столица сектора не должна пасть так же быстро, как заштатный агромир, даже если тот и кормит три субсектора. Особенно важные и знаменитые миры могут иметь уникальные особенности, которые стоит продумать на этом этапе – например, священный мир-храм может вообще не поддаваться осквернению – конечно, лишь в его игромеханическом смысле. Перед силой Хаоса уязвимы все – было бы время, но некоторые особенно стойкие миры могут потребовать для совращения больше времени и усилий, чем можно позволить себе потратить даже во время межзвёздной завоевательной войны.

Варп-маршруты

Ключевые миры в определённом участке космоса обычно и становятся ключевыми потому что располагаются на пересечении устойчивых путей в Варпе, что делает их удобными портами. На карте крестового похода такие пути называются варп-маршрутами. Именно по таким маршрутам будут передвигаться чёрные крестоносцы. Каждой территории стоит быть связанной хотя бы с двумя другими. Варп-маршруты могут вести не только к другим территориям, но и за пределы карты – по ним к врагу смогут подходить подкрепления извне. Как правило, нужно не менее двух таких варп-маршрутов плюс ещё один за каждые четыре территории на карте. Один из таких маршрутов магистр войны может отметить как исходную точку – там размещаются все крестоносные силы на первом этапе похода.

Как нарисовать карту

Карту крестового похода легко изобразить на листке бумаги. Каждую территорию можно помечать точкой или небольшим кружком с подписью. На карте стоит оставить достаточно свободного места для заметок о состоянии территории, что будут появляться в ходе войны. Нанеся на бумаге все территории, начертите варп-маршруты, соединив территории друг с другом или проведя от крайних территорий путь за границы листа. Если мастер желает создать более красочную карту, примером ему могут послужить изображение Вопящего вихря со страниц 328-329 «**Основной книги правил Black Crusade**» или похожие звёздные карты из других книг **Warhammer 40000 Roleplay.** Простого наброска будет достаточно, но красочная карта сделает весь поход более запоминающимся и впечатляющим.

Игровая механика чёрного крестового похода

Когда магистр очертит свои планы на будущий поход, настаёт время для начала настоящей войны. Магистр и другие еретики собирают воинства и эскадры, созывают соратников и прислужников и начинают наступление на Империум. Идея чёрного похода в игровой механике проста – еретики ставят цель и пытаются достигнуть её за ограниченное количество этапов. Каждый этап игроки распределяют свои силы по разным территориям, определяют бросками костей исход боёв, в которых персонажи не действуют лично, и отыгрывают ключевые события с участием своих героев. В конце этапа они могут получить подкрепления и иные важные ресурсы или потерять часть наличных сил. Если еретики заканчивают последний из отведённых им этапов, не достигнув поставленной цели, чёрный поход проваливается – непокорные вассалы оборачиваются против своих вождей или Империум собирает достаточно сил, чтобы дать отпор Хаосу.

Определение цели

До того, как прогремит первый этап, магистр войны определяет цель, что он мечтает достичь. Обычно речь идёт о завоевании какого-то региона космоса (для этого нужно будет свести до нуля наземную обороноспособность всех территорий на карте и осквернить их). Возможно, он захочет осквернить или покорить определённую важную территорию (или и покорить, и осквернить) или провести несколько эскадр из исходной точки определённым варп-маршрутом за «край карты» (что отражает проникновение чёрных крестоносцев во внутренние регионы Империума). Если на карте будет присутствовать некая значимая территория или варп-маршрут, ему лучше быть вдали от исходной точки и обладать надёжной защитой – богов не впечатлит магистр, что ставит перед собой простые цели. Если последний этап чёрного похода завершается, а цель ещё не достигнута, весь поход терпит поражение, как описано выше.

Определение протяжённости похода

Каждый чёрный поход столь же уязвим, сколь силён. Волнения и беспорядки среди его воинов могут погубить общее дело, а само вторжение – вынудить Империум бросить против завоевателей все доступные силы. Таким образом, магистр войны всегда ограничен во времени. Количество доступных этапов определяется мастером и может меняться в время самого похода, но никогда не может быть ниже числа территорий на карте и обычно не должно превышать это число более чем вчетверо. Если магистр ставит перед собой особенно простую цель, мастеру стоит ограничить поход количеством этапов, равным количеству территорий или превышающим его не более чем вдвое, ибо подчинённые сочтут слабым магистра, что окажется не в силах быстро достичь простой цели. И напротив – чёрный поход, чей вождь стремиться покорить колоссальные просторы, должен иметь в запасе не количество этапов не меньше утроенного числа территорий, ведь имперские силы в таких

регионах обычно растянуты и подолгу собираются перед тем как нанести ответный удар.

Этап крестового похода

Каждый этап похода делиться на четыре фазы, внутри каждой из которых выделяют свои шаги. Фазы таковы – передвижение сил, противостояния, осквернение территорий и оценка сил. Правила для каждой фразы описаны ниже.

Передвижение сил

В начале каждого этапа магистр должен переместить любые силы, не завязанные в планетарных сражениях – эскадры, транспортные эскадры культы и кабалы, не говоря уже о воинствах, ещё не отправленных на территории с отличным от нуля уровнем обороноспособности. Воинства должны быть приданы подходящим по размеру эскадрам или транспортным эскадрам. Вассалы ставятся по главе воинств на шаге «Назначение командующих» в этой фазе (описана ниже).

В ходе этой фазы каждая крестоносная сила может, ничем не рискуя, переместиться между двумя территориями, соединёнными одним варп-маршрутом. Магистр может передвинуть наиболее подвижные подразделения между территориями, которые разделяют два варп-маршрута – но за каждую ускоренную переброску сил, он должен бросить 1к10. Если выпадет число, меньшее чем количество перемещаемых крестоносных сил или равное ему, одна из таковых потеряется в Варпе. Какая именно – определяется случайно, но если теряется эскадра или транспортная эскадра, но находящиеся на их борту воинства также пропадают.

Назначение командующих

После того как магистр переместит свои войска, ему предстоит назначить вассалов руководить будущими сражениями. Очевидно, что вассалы перемещаются лишь на самых быстроходных кораблях и пользуются самыми надёжными обрядами путешествий (конечно, за исключением тех, что магистр и другие еретики приберегают для себя!) и могут переместиться на любую территорию, куда магистр послал иные силы. Войной на каждой территории может руководить лишь один вассал. Все вассалы, не ведущие войн, остаются при магистре и могут участвовать в ключевых событиях (по решению ведущего).

Космические сражения

Космические сражения происходят, когда обычные или транспортные эскадры находятся на территории, чей показатель космической обороноспособности выше нуля (в том числе, когда они находятся на одной и той же территории несколько этапов похода подряд). Космическая обороноспособность вообще существует лишь на территориях, чья исходная наземная обороноспособность составляет 50 или выше. Космическая обороноспособность изначально равна половине исходной наземной обороноспособности.

Ход космических сражений отыгрывается встречными проверками, в которых используются не характеристики или умения, а примерные силы сторон – таким образом, игрок и мастер бросают не **встречную проверку Силы** или нечто подобного, а **встречную проверку космической боеспособности**. Космическая боеспособность сил магистра равна 20 × X, где X равен количеству эскадр, размещённых на территории, плюс 10 × X, где X равен количеству транспортных эскадр, размещённых на территории. Космическая боеспособность защитников равна показателю их космической обороноспособности. Если чёрные крестоносцы побеждают в этой проверке, они снижают космическую обороноспособность территории на 5 единиц за каждую степень успеха в проверке (до минимума в 0). В случае провала на три степени или дубле на костях в любой успешной проверке (22, 33, 77…) одна эскадра или транспортная эскадра погибает (какая именно – выбирается случайно).

Исход космического боя может повлиять на войну на поверхности. В ходе фазы противостояний, та сторона, чьи космические силы победили во **встречной проверке космической боеспособности**, получают бонус +10 ко **встречным проверкам боеспособности**. Если показатель космической обороноспособности территории сохраняется выше нуля, а космических сражений на этом этапе не велось, защитники территории получают бонус +10 ко **встречным проверкам боеспособности** в фазе противостояний, как если бы победили в проверке космической боеспособности.

Если войну на территории ведёт вассал, сведущий в космических боях (кто считается «сведущим» – решать ведущему), силы магистра войны получают бонус +10 ко **встречным проверкам космической боеспособности**. Помните, что бонусы ко **встречным проверкам боеспособности** применяются только в фазе противостояний, если не указано обратного.

Противостояния

После того как силы магистра войны прибудут на театры военных действий и проведут космические сражения, начинается фаза противостояний. На самых разных полях брани разражаются кровавые войны, в которых чёрные крестоносцы стремятся истребить всех противников.

Магистр войны определяет исход противостояний на всех спорных территориях на карте один за другим. Спорной территорией считается та, в которой находятся одно или несколько отправленных магистром воинств, а показатель наземной обороноспособности всё ещё выше нуля. Кроме того, магистр и другие еретики могут лично появляться на таких мирах (или даже на тех мирах, где ещё не начались войны) во время ключевых событий. После того как исход противостояний на каждой спорной территории будет определён, а каждый персонаж игрока поучаствует в ключевом событии, эта фаза завершается.

Неорганизованные войны

Боевые действия на спорных территориях, которыми не руководит вассал, называются «неорганизованными войнами». Воинства, находящиеся на таких территориях, неуправляемы и занимаются скорее грабежом и мародёрством, чем завоеваниями. Тем не менее, они остаются верными слугами Тёмных богов и грозными врагами для защитников, несмотря на недисциплинированность.

Ход неорганизованных войн отыгрывается встречными проверками, в которых используются не характеристики или умения, а примерные силы сторон – таким образом, игрок и мастер бросают не встречную проверку Силы или нечто подобного, а **встречную проверку боеспособности.** Боеспособность сил магистра равна 20 × X, где X равен количеству воинств, размещённых на территории. Боеспособность защитников равна показателю их

наземной обороноспособности. Если чёрные крестоносцы побеждают в этой проверке, они снижают наземную обороноспособность территории на 5 единиц за каждую степень успеха в проверке. В случае провала на две степени или при дубле на костях в успешной проверке (22, 33…) одно воинство погибает.

Организованные войны

Боевые действия на спорных территориях, которыми руководит вассал, называются «организованными войнами». Воинства, участвующие в таких столкновениях, пускают в ход коварные тактики, скованны жёсткой дисциплиной и сражаются под началом могучего чемпиона. Они намного опаснее, намного смертоноснее и намного менее уязвимы к вражеским хитростям.

Ход организованных войн отыгрывается встречными проверками, в которых используются не характеристики или умения, а примерные силы сторон – таким образом, игрок и мастер бросают не встречную проверку Силы или нечто подобного, а **встречную проверку боеспособности**. Боеспособность сил магистра равна 20 × X, где X равен количеству воинств, размещённых на территории. Присутствие вассала увеличивает боеспособность ещё на +10. Боеспособность защитников равна показателю их наземной обороноспособности. Если чёрные крестоносцы побеждают в этой проверке, они снижают наземную обороноспособность территории на 10 единиц за каждую степень успеха в проверке. В случае провала на три степени или при дубле на костях в успешной проверке (22, 33…) одно воинство погибает. Помните, что особенно громкие победы могут вскружить голову вассалу и сделать его непокорным, что грозит вылиться в предательство (подробнее см. стр. 85).

Ключевые события

Каждый этап у еретиков будет возможность значительно и прямо повлиять на происходящие бои. В любой миг во время фазы противостояний, один или несколько еретиков могут заявить, что хотят лично сразиться в боях, внезапным появлением устрашить замысливших предательство соратников или иным образом внести значимый вклад в чёрный поход, т. е. поучаствовать в ключевом событии. Каждый еретик может поучаствовать в одном ключевом событии каждый этап, хотя несколько еретиков могут объединять силы для одного события. Хотя ключевые события – часть фазы противостояний, еретикам лучше заявлять своё участие в них в начале всего этапа или даже раньше, чтобы у мастера было время подготовиться.

Ключевые события отыгрываются как обычные приключения, в которых еретики участвовали до того, как начать свой чёрный поход. Впрочем, если кто-то из еретиков не участвует в ключевом событии, его лучше сделать покороче. В ходе ключевого события, еретики могут сражаться с врагами, встречаться с подвластными им воинами и отыгрывать любые другие действия, что не покрывает абстрактная механика этапов. Когда ключевое событие будет завершено, мастер должен изменить состояние территории, на которой оно происходило. Возможные изменения могут быть следующими:

- Уменьшение космической обороноспособности территории на 5 очков или наземной – на 10 за каждого персонажа игрока, что участвовал в событии (в дополнение к любым потерям обороноспособности, что могли случиться в ходе события).
- Возможность осквернить территорию. пройдя **серьёзную (+0) проверку Порчи**, вместо более сложной (см. раздел «Осквернение территорий»). Для этой проверки

используется наивысший показатель Порчи среди всех еретиков, что участвовали в событии. Также проверка получает бонус +10 за каждого участника-еретика после первого. Провал означает, что на этом этапе похода новые попытки осквернения невозможны.

• Еретики получают новое воинство, собранное из обитателей территории, на которой происходило ключевое событие. В фазе передвижения сил, оно размещается на этой территории и может использоваться по общим правилам. Если территория была осквернённой, вместо воинства она приносит два дополнительных очка добычи за каждого участника-еретика. Эти очки можно потратить по общим правилам.

• Вассал перестаёт быть непокорным и не сможет стать непокорным ещё один этап похода за каждого участвовавшего в событии еретика (негодяй хорошо запоминает, почему боится своих сеньоров).

Осквернение территорий

После отыгрыша всех противостояний и ключевых событий, наступает фаза осквернения территорий. Силы магистра войны могут воспользоваться своими завоеваниями и посвятить покорённые земли Тёмным богам. Среди выживших обитателей расползается философия Хаоса, а на некогда священных для Империума Человечества местах воздвигают великие памятники, прославляющие магистра войны и Губительные силы.

Если эти усилия будут успешны, территория становится осквернённой и начинает поставлять ресурсы и свежее мясо для чёрного крестового похода, ибо местные присягают делу магистра. В ходе этой фазы магистр определяет, какие территории на карте уязвимы к осквернению и определяет, удалось ли их осквернить. Уязвимыми для осквернения считаются спорные территории (см. стр. 82) и те, чья наземная и космическая обороноспособность равны нулю. Эта фаза завершается, когда на каждой уязвимой к осквернению территории будет предпринята попытка осквернения.

Осквернение спорных территорий

Территория может быть осквернена, даже если на полях брани всё ещё кипят битвы, хотя это сложнее чем после полного покорения. С другой стороны, успешное осквернение поможет завоеванию – при этом защитники будут скорее совращены, чем разбиты, а лазутчики, что служат Тёмным силам, станут сеять Хаос на линиях снабжения.

Чтобы осквернить спорную территорию, магистр войны должен предпринять **адскую (-60) проверку Порчи**, что отражает вызываемое им рвение крестоносцев и воздействие Варпа. Если чёрным походом командует несколько персонажей, проверку может предпринимать любой из них (также проверку Порчи может предпринимать и персонаж игрока, не являющийся магистром, если он участвует в ключевом событии на этой территории в отсутствие магистра). Успех знаменует осквернение территории. Если силы магистра победят во встречной проверке боеспособности на осквернённой территории, они уменьшают её наземную обороноспособность на дополнительные десять очков – так отражаются предательства и дезертирство в рядах защитников. Некоторые территории могут быть осквернёнными с самого начала игры – например, цитадели враждебных сторонников Хаоса. В таких случаях также применяются преимущества, что приносит война на осквернённой территории, ибо последователи Тёмных богов переменчивы и любят сражаться на стороне победителя.

Осквернение покорённых территорий

Территории, где не осталось живых защитников – лёгкая добыча для скверны. Местные пейзажи будут покрываться сотнями рунических зиккуратов и уродливых обелисков, прославляющих триумфы магистра до тех пор, пока смертный не сможет взглянуть на этот мир, не сойдя с ума. В этот миг территория будет осквернена. Впрочем, природа войны такова, что магистр не может полагаться на то, что территория будет охвачена скверной сама по себе – он должен предпринять **очень тяжёлую (-30) проверку Порчи** – это отражает вызываемое им рвение крестоносцев и воздействие Варпа. Успех знаменует осквернение территории.

Потеря осквернённых территорий

Хотя оскверняющее влияние Губительных сил всеобъемлюще, упорная отвага защитников Империума также бывает невероятной. Порой эти силы оказываются равны, и последователи Лжеимператора пытаются отвоевать новые владения Тёмных богов. На любом этапе крестового похода, если наземная обороноспособность осквернённой территории поднялась выше нуля (не считая того этапа, когда эта территория была осквернена), бросьте 1к10. Если выпавшее число равно или ниже количеству этапов, которое на осквернённой территории сохранялась наземная обороноспособность выше нуля, территория больше не считается осквернённой – защитники уничтожают всё деяния магистра очищающим пламенем.

Пример: территория с наземной обороноспособностью 0 в фазе оценки сил получает подкрепления, отчего её наземная обороноспособность поднимается до 5. Если следующий этап эта территория начинает с наземной обороноспособностью выше нуля (чего может и не случится, если там всё ещё располагаются воинства, что могут понизить обороноспособность, победив во встречной проверке боеспособности), придётся сделать бросок 1к10 – и если выпадет единица, территория перестанет считаться осквернённой. Если этого не случится, но в следующем ходу её наземная обороноспособность всё ещё будет выше нуля, осквернение спадет, если в броске 1к10 выпадет 1 или 2.

Оценка сил

Последняя фаза каждого этапа раскрывает то, что происходит по всей карте во время кратких передышек между битвами и резней. В ходе этой фазы магистр войны может набирать новые крестоносные силы с осквернённых территорий и справляться с непокорными и слишком честолюбивыми вассалами. Также планы магистра могут нарушить прибывшие к врагу подкрепления или иные неожиданные факторы – например, вмешательство эльдарских провидцев или прибытие орочьего воеводы в силах тяжких. После того, как все шаги этой фазы будут пройдены, текущий этап крестового похода завершается, время до окончания похода уменьшается, и начинается новая фраза передвижения сил.

Таблица 3-6: Добыча и крестоносные силы

Крестоносные силы	Цена в очках добычи
Воинство	3
Культ	4
Кабал	4
Эскадра или транспортная эскадра	5
Вассал	6

Вербовка новых крестоносцев

Хотя умный магистр начнёт чёрный крестовый поход, лишь накопив достаточно сил, чтобы достичь своих целей, ресурсам покорённых миров всегда найдётся применение. Свежие легионы фанатиков, новообращённые культисты, вирды, освобождённые от имперских оков, и даже захваченные суда Имперского Флота смогут усилить воинства чёрного крестового похода.

Новые крестоносные силы можно будет получать после того как магистр сможет осквернить хотя бы одну территорию. В начале этого шага каждая осквернённая территория приносит два очка добычи. Эти очки можно потратить на новые крестоносные силы по ценам, что указаны в **таблице 3-6 «Добыча и крестоносные силы»**. Каждая осквернённая территория приносит очки независимо – складывать очки с нескольких территорий, чтобы получить новые войска нельзя. Подкрепления, приобретённые за очки добычи, считаются размещёнными на той территории, добыча с которой пошла на их приобретение. Если у магистра остались ещё не потраченные очки добычи, их стоит записать на карте и добавить к тому количеству очков, что осквернённая территория принесёт на следующем этапе. Если территория перестанет быть осквернённой, все приносимые ей очки добычи будут потеряны.

Разброд и шатание

Вассалы необходимы магистру, но вместе с тем и опасны, если их не удастся удержать в узде. Любой вассал, коему сопутствует успех, и который не имеет причин сохранять верность (вроде страха или доли трофеев) могут решить, что ему лучше действовать без оглядки на магистра. Если во время фазы противостояний **встречная проверка боеспособности** в организованной войне была успешна на четыре или более степеней, вассал, командовавший этой войной, становится непокорным. Во время этой подфазы магистр делает бросок 1к10 за каждого непокорного вассала. Если выпадает девятка, вассал предаёт магистра, покидает чёрный крестовый поход, уводя с собой половину воинств с той территории, на которой находился (округлять вниз). Непокорного вассала можно умаслить, потратив одно очко добычи с той территории, на которой он действует, или любой, связанной с ней одним варп-маршрутом. Также магистр или другие еретики могут вмешаться во время ключевого события и усмирить непокорного вассала, как описано в разделе «**Ключевые события**» на странице 83.

Таблица 3-7: Вражеские подкрепления

Территория	Прибытие подкреплений
Спокойная (не спорная)	При выпадении 7-10 на 1к10
Спорная	При выпадении 8-10 на 1к10
Наземная обороноспособность равна нулю	При выпадении 9-10 на 1к10

Территория	Модификатор
Осквернённая	-1
Соседствует с варп-маршрутом, ведущим за границы карты	+1
Соседствует с варп-маршрутом, ведущим только к спорным или осквернённым территориям	-1

Вражеские подкрепления

Хотя Империум мобилизует свои войска со всей ожидаемой от всегалактической чиновничьей машины медлительностью, даже незначительное развёртывание его сил может стать серьёзным препятствием. Поскольку чёрный крестовый поход начинается с внезапного удара войск Хаоса, пропустите этот шаг на первом этапе. Во время всех последующих этапов бросайте 1к10 за каждую территорию на карте и сверяйтесь с **таблицей 3-7 «Вражеские подкрепления»**. В случае успеха наземная обороноспособность территории возрастает на 1к10 (до предела в 100). Результат может означать, как прибытие подкреплений с другой территории (может быть, даже «из-за края карты»), так и расширенный призыв или сбор ополчения. Если магистр сумеет расположить свои силы так, что каждая территория на карте будет спорной или иметь наземную обороноспособность 0, он сможет полностью лишить врага возможности получать подкрепления, кроме как со стороны. В таком случае лишь территории, связанные варп-маршрутами с границей карты, смогут получать подкрепления. Такое положение будет сохраняться до тех пор, пока на карте не появится хотя бы одна спокойная территория или обладающая наземной обороноспособностью выше 0.

События на карте (Необязательно)

Если мастер хочет ввести в отыгрыш чёрного крестового похода больше случайности, он может воспользоваться **таблицей 3-8**. Решить, будет ли она использоваться, нужно до начала похода и уже не менять этого решения на ходу. Если мастер решил применять такие события, он должен делать бросок 1к100 в конце каждого этапа и учитывать выпавшие осложнения.

Таблица 3-8: События на карте

Бросок 1к10	Проявление
01-40	Ничего не происходит… пока что
41-48	Тёмные боги жаждут жертв! Магистр должен пожертвовать Тёмным богам 1к5 очков добычи до начала следующего этапа или столкнуться с их неудовольствием, которое лишит магистра 1к5 единиц Тёмной славы и принесёт 1 очко Порчи за провал.
49-56	Тёмные боги требуют от магистра подвигов. Случайно выберите одну территорию на карте. Если за три этапа чёрный поход сможет осквернить её или снизить её наземную обороноспособность до нуля, каждый еретик получит 1к5 единиц Тёмной славы.
57-63	Кровь Кровавому богу! Хозяин черепов требует бойни. До начала следующего этапа чёрные крестоносцы должны снизить наземную обороноспособность любых территорий в общей сложности на 2к10+10 единиц или в их рядах начнётся кровавая междоусобица, что погубит одно случайно выбранное воинство. Если крестовый поход посвящён кому-либо кроме Кхорна, игнорируйте этот результат.
64-70	В поход вмешивается Великий манипулятор. Варп ярится, а ни колдовство, ни прорицания не могут помочь магистру войны, ибо того желает Тзинч. Магистр не может получать никаких преимуществ от кабалов следующие 1к5-1 этапов. По истечению этого срока магистр получает одно очко добычи в случайной территории за каждый имеющийся в его распоряжении кабал – такова снисходящая на него непостижимая милость Тзинча. Если крестовый поход посвящён кому-либо кроме Тзинча, игнорируйте этот результат.
71-76	Должно воздать хвалу Князю наслаждений. Магистру выпадает шанс впечатлить своего покровителя, показав свою власть и испорченность. Если еретики смогут осквернить одну или несколько новых территорий до конца следующего хода, каждый получит 1к5 единиц Тёмной славы. Если крестовый поход посвящён кому-либо кроме Слаанеш, игнорируйте этот результат.
77-81	Повелитель мух начинает свой пир. Распад и разрушение проносятся и по Империуму и по войскам самого магистра, испытывая их на преданность Нургглу. Магистр теряет 1к10 очков добычи со случайно выбранных территорий. За каждое утерянное очко добычи, каждый еретик получает 1 единицу Тёмной славы. Если крестовый поход посвящён кому-либо кроме Нургла, игнорируйте этот результат.
82-85	Чемпион Хаоса бросает вызов магистру войны. Во время следующего этапа магистр (и все еретики, что того пожелают) должны потратить ключевое событие на то, чтобы справится с могучим соперником-хаоситом.
86-90	В планы магистра вмешивается эльдарский провидец. Во время следующего этапа мастер может втянуть одного или нескольких еретиков в ключевое событие, в котором им придётся сдерживать ударную группу эльдаров или пережить нападение их убийц. Вместо этого мастер может перебросить два любых броска, сделанных противниками чёрных крестоносцев – вмешательство эльдаров «подправляет» шансы.
91-94	Война! На борту космического скитальца, полного зеленокожих воинов, прибывает орочий воевода и захватывает одну случайно выбранную территорию на карте. Её наземная обороноспособность меняется на 75 и отныне её нельзя осквернить.
95-97	От сна, что длился эпохами, пробуждаются древние. Магистр теряет половину всех воинств, расположенных в одной, случайно выбранной территории. Наземная обороноспособность таковой также падает вдвое. Устроив внезапную резню, древние возвращаются в свои тайные гробницы.
98-99	В зону боевых действий прибывает ударная группа космодесанта. Мастер может создать для одного или нескольких еретиков ключевое событие, в котором им придётся сразиться с наступающими космодесантниками, либо выбрать одну территорию на карте, к которой ведёт уходящий за край карты варп-маршрут, и увеличить её наземную обороноспособность на +20 (до предела в 100).
100	Является живой святой – воплотившаяся воля Императора, что вдохновляет верноподданных. Все территории на карте получают +10 к наземной обороноспособности (до предела в 100). Если же святой будет побежден в кульминационном ключевом событии, все территории на карте получат -20 к наземной обороноспособности из-за удара по боевому духу гарнизона.

Гиблые миры

«Твои похвалы пусты, колдунишка. Рано или поздно, все придут к Деду, какие бы планы и заговоры они не строили».

- Галливокс Аркал, мормейстер Грызущих мух

Легко поверить, что Вопящий вихрь существовал всегда, ибо время здесь редко бывает последовательным. Колоссальные статуи, покрытые непостижимыми рунами, что обжигают сами души, кажутся старше планет, которые отравляют своим присутствием. Древние сундуки, окованные цепями, плывут меж слепых звезд, тая в себе свитки, описывающие цивилизации, что процветают под звездами, что ещё не зажглись. Где начался Вихрь – можно лишь спорить, и даже самые искусные провидцы не видят его конца. Однако для последователей Чумного бога всё это не имеет значения. Они знают, что за концом последует возрождение, которое есть Нургл.

Пагубное влияние Повелителя мух особенно ярко чувствуется там, где миры Вихря глубоко погружены в Варп и истекают пеной безумия. Но ни один уголок Вихря не свободен от длани Нургла, ибо везде, где есть жизнь и стремления, есть смерть и разрушение. Отголоски песнопений Дедушки звучат меж звёзд будто биение огромного сердца, что выталкивает его естество в мир. Щупальца эфирной гнили несут с собой звон ржавых колоколов, возвещая новые бедствия во славу Бога разложения. Стаи мух застилают небеса, приглушая солнце миллиардами насекомых. Нургл с гордостью правит своими мирами, где нет жизни, кроме той, что пирует на костях, а живая плоть продолжает существовать даже когда обитающая в ней душа должна была с криком отвращения покинуть своё вместилище.

Сила Нургла возрастает и угасает с жизнью и смертью, и достигает пика, когда жизнь и надежда сильнее всего. Тогда и рождаются величайшие из его болезней и несут величие разложения среди звёзд. Хранители знаний всё ещё боятся говорить о Некрозе, что тысячелетия назад затопил весь Вихрь – легенды о нём сродни историям о великих империях и могучих полководцах. Появившись в самых дальних пределах Вихря, Некроз набирал силу, преодолевая антецедуалы. Его смрадные волны омывали миры мерзостным ливнем, оставляя за собой лишь океаны нурглингов и зычных чумоносцев, без конца подсчитывающих мёртвых и сгубившие их болезни.

Некроз докатился до самого Застывшего сердца и ударил в центр этого проклятого мира в крещендо, что почувствовали по всему Вихрю. Тогда сгорали звёзды, превращаясь в холодные комки ржавого железа. Планеты рвало на части, и выжить на них смогли лишь простые грибы. На этом опустошительная волна Некроза будто бы выдохлась – быть может, излившись за пределы Вихря и превратив во владения Нургла иные планеты. Те же, чьи души испытали на себе тлетворный взор Повелителя мух, подчинились пониманию того, что единственный исход, что ждёт всё сущее – неотвратимое господство их бога.

ПИУРИЯ

«Подопытный 1379-а; существо обладает увеличенными жвалами, сильным кусательным рефлексом и проявляло чрезвычайную агрессивность во время вивисекции. Предлагаю усмирение существа перед началом новых опытов».

- магос Биологис Дерван Саар, ныне известный как Энтомант

Пиурия подобна гноящейся ране в пустоте. Это болезненный нарыв среди звёзд, бельмо даже по сравнению с тысячами иных жутких чудес Вопящего вихря. Вечно цепляющаяся за гнилую нурглову грудь, Пиурия – яркий образец его отцовской любви. Красочное напоминание неизбежности упадка для каждого, кому довелось увидеть её.

Эта планета окутана зловонными облаками ядовитого пара. Столетия биологической и химической войны, что вели местные жители, сделали воздух почти смертоносным. Им всё ещё можно дышать, но долгое пребывание здесь убивает не хуже настоящего оружия. Самые разные газы и коррозийные примеси собираются в смертоносные сгустки, способные поглотить неосторожных в считанные мгновения. Под ядовитыми облаками Пиурия покрыта шрамами – наследием отгремевших войн. Поверхность пятнает смесь грязи и плоти, смешавшихся вместе под артиллерийскими обстрелами. Повсюду видны остовы ржавых танков, бронетранспортёров и других боевых машин, подобных исполинским кочкам на бескрайнем болоте гнили. Брошенные окопы и траншеи тянутся между разрушенными бункерами и кривыми насаждениями ржавой колючей проволоки.

Сияющие города

Почти в центре каждого континента ещё сохранились крупные здания. Руины того, что когда-то было городами, возвышаются над вечным ядовитым смогом и облаками отравляющих газов. Эти развалины резко отличаются от остальных построек на планете – когда-то они были произведениями искусства. Высокие башни, ныне разрушенные и обожжённые, говорят о древней истории, что ценила красоту превыше практичности. Широкие улицы и изящные площади не могли принадлежать слугам Нургла – их обитатели тянулись к искусству и совершенству. Воронки от взрывов и гниющие трупы служат ярким свидетельством, что их время давно ушло.

Живое море

Вдали от разрушенных городов с их загадочной архитектурой и вековыми тайнами, скрывается нечто куда более отвратительное. На Пиурии нет океанов. Здесь нет морей, что разделяют континенты, нет солёных глубин между землями – вместо воды берега планеты омывают моря насекомых.

Облака мерзких чешуйчатых тел несметными триллионами снуют между материками. Ни один разум не в силах осознать огромность этой массы, что ползает, летает и извивается по поверхности планеты исполинскими волнами. Эти рои враждебны любой жизни – они кусают, жалят, терзают и плюют ядом во всё, что видят, и в несколько секунд способны убить человека и содрать мясо с костей. Чумные племена, что живут на Пиурии стараются держаться подальше от побережий, но даже большое расстояние не даёт безопасности. Не раз и не два огромные моря обрушивались на сушу как смертоносное цунами. Эти чудовищные приливные волны из щелкающих жвал и стрекочущих крылышек поглощали несчастных, что оказывались у них на пути, и учиняли немыслимые разрушения перед тем как утратить силу и рассыпаться – зачастую, пройдя по суше целые мили. Выжившие, что схоронились в наспех сооружённых убежищах, находят лишь обагрённые кровью кости и несметные миллиарды трупов насекомых.

Несмотря на жуткую участь, что ждёт каждого, приблизившегося к «морю», многие рисковые еретики пытались пробраться в его глубины. Легенды рассказывают об утраченных артефактах, устойчивых варп-вратах и других сокровищах, усыпающих дно океанов. Наделённые большей мудростью говорят о загадочных демонических ульях – колоссальных гнездах, вечно выбрасывающих омерзительных насекомых. Миллиарды личинок и куколок слепо сосут питательные соки, постепенно взрослея и присоединяясь к рою. Более того – говорят, что в глубинах таких ульев обитают чудовищные царицы, что бесконечно откладывают яйца, чтобы вечно наполнять океаны планеты, которым служат тысячи трутней и воинов.

Чумные племена

Несмотря на ядовитую атмосферу и смертоносные «океаны», на Пиурии живут люди. Население этой планеты вполне сопоставимо с другими мирами Вопящего вихря, и, как и на многих из них, оно постоянно закаляются в горниле страданий. Столетия назад на Пиури ясуществовали два разных народа – предки тех, что ныне стали чумными племенами и раса существ, что сейчас называют Сияющими. Кем или чем были Сияющие и что с ними сталось – по сей день остаётся загадкой, на которую нет ответа, кроме слухов и легенд. Многие верят, что они были древней и ныне погибшей расой, похожей на эльдаров, другие считают, что это просто люди из другой части галактики, затянутые в Вихрь прихотью Губительных сил.

Как бы то ни было, Сияющие были технологически развитой расой, владеющей оружием и снаряжением, не уступающим тому, что использует ненавистный Империум. Часто приходится слышать, что именно они обитали в великих городах, что стоят в центре каждого континента, и многие учёные Вихря приписывают создание этих городов им. Известно, что Сияющие враждовали с вырождающимися чумными племенами и старались держаться подальше от побережий.

Чумные племена издавна почитали Дедушку Нургла и верили, что великие живые моря созданы его божественной дланью. Изящные Сияющие города они считали оскорблением гниющему величию Нургла. Объединившиеся племена начали войну против ненавистных врагов. Поначалу технологическое превосходство Сияющих давало им огромное преимущество, а простое оружие чумных племён не могло причинить их противникам вреда. Но дары Повелителя разложения сделали его слуг чудовищно стойкими. Они могли переживать самые страшные ранения и встречать огонь Сияющих почти не чувствуя боли. Очень скоро Сияющие начали отступать. Воины чумных племен захватывали их оружие и гнали врагов вглубь городов, убивали их одного за другим и разрушали прекрасные башни. Что в итоге стало с Сияющими – неизвестно; многие

верят, что победоносные чумные воины просто истребили их, но есть гипотеза, что им удалось выжить, склонившись перед Повелителем мух.

После победы над Сияющими, среди чумных племён начались междоусобицы. Некогда единые племена раскололись, и разразилась вторая война, что тянулась столетиями и полыхает по сей день. Количество убитых уже не поддаётся подсчёту, но чумные воины не ведут безоглядной резни, подобно слугам Кровавого бога, и не строят изящных тактических планов с атаками и обманными ходами, в которых каждая сторона пытается достичь преимущества. Война на Пиурии неспешна – это неотвратимое шествие в забвение, мясорубка, где каждый день гибнет тысяча душ ради того, чтобы одна из сторон могла сдвинуть свои траншеи на три метра. Технологии прошлого давно утрачены – их заменили простые лазганы и свинцемёты, что чумные воины способны достать. Некоторое время назад противоборствующие племена, в попытке переломить ход войны, применили ужасное биологическое и химическое оружие. Эти угодные Дедушке Нургле смертоносные коррозийные облака расползлись по всей планете и изуродовали её.

Постоянное пребывание на ядовитом воздухе, жизнь, наполненная бессмысленной и бесконечной войной и благотворные дары самого Нургла преобразили чумные племена самым чудовищным образом. Самые отвратительные мутации здесь – обычное дело. Пиурийцы покрыты гноящимися язвами, на руках и ногах у них могут расти когти, на спинах – горбы, а изуродованная плоть «украшает» каждого члена племени. Многие стали одним целым со своим оружием и снаряжением – больное мясо проросло через противогазы или обхватило спусковые крючки. Многих раздуло до огромных размеров, и они стали горами гниющей плоти или исполинскими чудовищами с когтями и сочащимися слизью мышцами.

В составе самых успешных племён начинают появляться заразные трутни. Откуда берутся эти ужасные демонические машины – загадка, но многие пиурийцы верят, что это – знак благосклонности Нургла или порождение тайных заражённых Варпом мануфакторумов. Какова бы не была правда, трутни парят по просторам планеты, сея смерть и омерзение везде, где покажутся. Эти демонические машины-гибриды особенно интересуют одного необычного обитателя Пиурии – окутанную мифами и выдумками фигуру, известную как Энтомант.

Великий коллекционер

Существо, что известно, как Энтомант, некогда было почитаемым и многознающим магосом из Адептус Механикус Биологис по имени Дерван Саар. Он входил в эксплорационную эскадру, что должна была описать и классифицировать представителей флоры и фауны, открытые во время Голгеннова крестового похода. Поглощённый работой и свободный от эмоций и раздумий о моральности своих действий, Саар преуспевал, успешно пополняя инфохранилища эскадры тысячами новых описаний. Когда же крестовый поход завершился, и Каликсида начала принимать свой облик, эскадра Саара дерзнула отравиться дальше, чем доставал наконечник имперского копья. Опустошительный варп-шторм уничтожил их корабли и разбросал выживших по всей галактике. Рассыпающийся корабль Саара вернулся в реальный космос глубоко в Вопящем вихре.

Корабль попал в руки пиратов-головорезов, но Саар сумел сбежать в одной из уцелевших спасательных капсул, спустившись на ближайшую планету – Пиурию. Осознав, насколько это место не подходит для долговременного существования, Саар нашёл убежище в одной из разрушенных, но до странного красивых башен. Позже техножрец встретил воинов разных чумных племён, что воевали друг с другом. Магос и сам убил нескольких и, пользуясь скудными инструментами, что у него были, сделал из них сервиторов. Увидев на что способен Саар, местные принялись обходить его башню стороной, считая, что она проклята призраками или яростными демонами. Магос же, впечатлённый стойкостью и болевым порогом пиурийцев, начал изучать своих новых соседей. Этим он занимался до тех пор, пока не повстречался с одним из цунами, что породили живые моря. Зрелище миллиардов насекомых наполнило его почти божественным восторгом – разум магоса схлопнулся и зациклился на идее изучения живых морей и описания каждой составляющей их особи.

Ныне же, столетия спустя, существо, что зовёт себя «Энтомантом» уже совершенно сошло с ума. Пагубная атмосфера Пиурии и прихоти Вихря изменили его тело и имплантаты, обратив магоса в красочное переплетение человека, машины и насекомого. Одержимость толкнула

Цепь тирана

Возможно, вы уже знакомы с Пиурией и её обитателями, историей и связью с загадочным артефактом – Цепью тирана. События включённого в «Основную книгу правил» приключения «**Борьба за славу»** предполагают, что наложившие руки на Цепь еретики не отправятся на Пиурию немедленно. Этот артефакт – не только оружие, но и очень значимый символ для множества чумных племён. Некогда Цепью владели Сияющие – она наделяла их кошмарным обаянием и способностью подчинять иных своей воле – благодаря этому они и правили большей частью планеты. После войны с чумными племенами Цепь исчезла, и многие побеждённые Сияющие верят, что именно её утрата во время войны и привела к поражению. И хотя сейчас они давно обратились в изуродованные трупы, что служат новому господину, где-то в глубине души эти Сияющие ещё помнят, что не всегда были такими.

Возвращение Цепи тирана на Пиурию может стать камушком, что вызовет сход лавины. Её могущество привлечёт тысячи чумных племён. Многие могут вспомнить времена до разрушения Сияющих городов, отбросить терзающие их хвори и вернутся к поклонению Тёмному князю. Иные сохранят верность Дедушке Нурглу, но всё равно захотят следовать за новым тираном. Начнётся следующая глава идущей войны, и вести её будут еретики. Быть может, Цепь дарует владельцу толику власти над живыми морями – способность направлять цунами или раздвигать их глубины, чтобы добраться до покоящихся на дне чудовищных ульев.

Если еретики смогут использовать Цепь для того, чтобы объединить пиурийцев, они получат многочисленную, пусть и скверно снаряжённую армию со столетиями опыта и нечестивой стойкостью к токсинам и биологическому оружию. Также они могу заручиться поддержкой Энтоманта, приведя его к повиновению силами своих новых воинов или просто посулив ему новые поля для исследований, благодаря власти над живыми морями. С таким оружием в руках, с тайнами Сияющих городов и кошмарных ульев еретики смогут сделать первые шаги к собственному чёрному крестовому походу.

Энтоманта заключить тёмные договоры с мелкими демонами и вождями по всему Вихрю, благодаря которым он не умирает и получает новые образцы для исследований. Каждый, кто подвёл Энтоманта, быстро пополняет его растущую армию безмозглых автоматонов или, что ещё хуже, становится приманкой для вечно голодных морей.

Воины чумных племён

Ни одно из чумных племён Пиурии не похоже на остальные. Хотя их объединяет верность Дедушке Нурглу, каждое племя выделяется преданностью собственному, неповторимому заболеванию. Члены племени приметны множеством отвратительных мутаций – на взгляд чужака они у всех одинаковы, но любой учёный, присмотревшись получше, начнёт замечать повторяющиеся отклонения, закономерности и симптомы. Хотя все пиурийцы выглядят одинаково отталкивающе, воины одного племени могут быть раздуты от трупных газов, а другого – покрыты опухолями. Некоторым их бог даровал омертвелые, гнилые тела, что никогда не меняются, другие же вечно распадаются и регенерируют. Эти неповторимые уродства служат племенам не только способом отличать своих от чужих – их возводят в культ, считая только свои знаком истинной преданности Нурглу. Уверовавшие в это воины ведут сражаются с членами других племён, стремясь насадить среди них свои отличительные мутации.

Для этого каждое племя разрабатывает могущественное и зловещее биологическое оружие, что готовят из собственных телесных выделений. Лишённые сложных технологий пиурийцы всё же способы конструировать и поддерживать в рабочем состоянии простое лазерное и твёрдотельное оружие. Порой племени удаётся найти рабочий мануфакторум или военную кузницу, уцелевшую с прошлых войн, что позволяет им выводить в бой танки, артиллерийские орудия и другую крупную боевую технику. Губительная атмосфера планеты неотвратимо разрушает сложную машинерию, но какое-то время завладевшее ей племя сможет безостановочно теснить врагов. Наделённых великой и ужасающей стойкостью воинов чумных племён не так просто одолеть. Это убийцы, которых многие враги недооценивают. Если эти дикари смогут объединиться, еретик, что захватит над ними власть станет полководцем, с которым нельзя не считаться.

Воин чумного племени (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	31	39	48[6]	19	29	31	38	20	--

Скорость передвижения: 1/2/3/6
Количество ран: 17
Броня: обрывки флак-брони (Всё по 3)
Общий БВ: 6
Умения: Бдительность (Вос)+10, Выживание (Вос)+10, Запугивание (СВ), Командование (Общ), Обыденное знание (Пиурия) (Инт), Парирование (ББ), Уклонение (Лов), Управление (Наземная техника) (Лов).
Таланты: Боевое чутьё, Владение оружием (Лазерное, Простое, Твердотельное), Всё видавший, Железная челюсть, Крепкий орешек, Сопротивляемость (Токсины).
Особенности: Сверхъестественная Выносливость (+2).
Оружие: видавший виды автоган (лёгкое, 100 м., О/3/10, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Ядовитый выхлоп, Ненадёжное) или проржавевший лазган (лёгкое 100 м, О/3/–, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Пожиратель патронов, Перезарядка), ржавый штык (холодное, 1к5+3 Р, ББ 0, Отравленное [1]), чумная граната (метательное, 9 м., О/–/–, 2к10 Э, ББ 0, Маг 1, Перезарядка – нет, Отравленное [2], Взрыв[6])
Снаряжение: сгнившая одежда и рассыпающиеся побрякушки, один магазин для главного оружия, три чумные гранаты

Чумные огрины Пиурии

Чудовищные условия Пиурии вызывают почти поголовные мутации у её обитателей. Для большинства это просто знаки расположения Отца Нургла, дары, что нужно носить с гордостью. Но порой Повелитель разложения так изменяет тела своих подданных, что тех уже нельзя считать людьми. Они становятся настоящими великанами, что возвышаются над обычными обитателями Пиурии. У многих видны ужасные раковые опухоли или целые пласты омертвевшего, не чувствующего боли мяса. Другие превращаются в горы из увенчанной клыками, когтями и кривыми рогами плоти. Нередко у этих извращённых созданий вырастают лишние конечности – иногда просто иссохшие и бесполезные отростки, но чаще – полноценные руки и ноги из сырого, блестящего мяса, оканчивающиеся жуткими когтями или сочащимися слизью отверстиями.

Пусть и бывшие прежде людьми такие существа стали столь распространены на Пиурии, что составляют отдельную расу. Поскольку они во многом похожи на огринов, Энтомант нарёк из «чумными огринами Пиурии», хотя местные племена называют их просто «здоровяками» или «зверьми». Действительно ли такие монстры родственны обычным огринам – установить невозможно, но это побудило Энтоманта взяться за изучение истории планеты.

Чумной огрин Пиурии (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	15	4 65	10 55	30	15	20	40	05	--

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 32
Броня: больная плоть (Всё по 2)
Общий БВ: 10
Умения: Выживание (Вос), Запугивание (Сил)+10
Таланты: Бесстрашие, Быстрая атака, Железная челюсть, Каменная кожа, Крепкий орешек, Сокрушительный удар, Сопротивляемость (Токсины).
Особенности: Коренастое, Многорукие (3), Размер (6), Регенерация (5), Сверхъестественная Выносливость (+5), Сверхъестественное Сила (+4), Свирепый натиск (+3), Смертоносное природное оружие, Страх (2), Ядовитое (3).
Оружие: когти и клыки (холодное, 1к10+10 Р, ББ 0, Отравленное [3]), огромная дубина (холодное, 2к10+10 У, ББ 0, Несбалансированное).
Снаряжение: тряпьё.

Отчёт о вскрытии 83162-Гамма, попытка третья (особь 3724-g, трутень среднего размера)
Начинается третья попытка определить источник ненормальной ядовитости особи. Удаление панциря проходит на 5% быстрее, чем при второй попытке. Совершенствование налицо. Должен помнить о нестабильности желчных желёз особи.
Желчные железы видны. Должен помнить о провале второй попытке. Их контакт с воздухом привёл в негодность всех сервиторов в радиусе 7,77 метра. Попытка удалить железы.
Вновь допустил прокол зоба. Все сервиторы в радиусе 7,77 метров вновь пришли в негодность. Будут отремонтированы. Несмотря на страшную токсичность, остался невредим. Запущу процедуры автоанализа.
Должен помнить. Провал — это шаг вперёд. Настойчивость — залог успеха. Четвёртая попытка начнётся после приобретения образцов...
– Энтомант

Заразный трутень

На Пиурии начали появляться эти кошмарные летающие создания отвратительных очертаний и чудовищных намерений. Чумные племена плохо понимают, что это за существа, и верят, что это просто новый вид, рождённый в глубинах живых морей. Правда гораздо страшнее.

Заразные трутни – это демонические машины, наполненные эзотерическими энергиями Варпа. Такие твари, похожие на помесь боевой машины и демона, кружат в токсичных небесах Пиурии, держась в воздухе на ржавых и прогнивших винтах. Зачастую их окружает свита из «обычных» насекомых из живых морей. Трутни сеют ужас и смерть везде, где появятся. Такие существа нападают на всех пиурийцев, что увидят. По всей планете ходят рассказы о том, как они извергают жуткую едкую кислоту и иные, ещё менее понятные жидкости на одиноких врагов, а потом пируют на их останках.

Энтомант особенно заинтересовался заразными трутнями и с интересом разыскивает откуда и – что намного важнее – почему они появляются.

Заразный трутень (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	34	34	16 61	52	16	43	52	07	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 40
Броня: машина (Всё по 1)
Общий БВ: 16
Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов)+10.
Таланты: Бой вслепую, Парное оружие (Стрельба).
Особенности: Автостабилизация, Благословение Нургла†, Выброс гноя††, Демоническая машина (+5), Летун (8), Машина (11), Размер (7), Сверхъестественная Выносливость (+5), Страх (3), Ядовитое (4)
Оружие: рвота из утробной пушки (тяжёлое, 20 м., О/–/–, 1к10+8 Э, ББ 5, Маг и Перезарядка – нет, Отравленное [5], Распыляющее), слизь из утробной пушки (тяжёлое, 200 м, О/–/–, 3к10+8 Э, ББ 8, Маг и Перезарядка – нет, Взрыв [5], Отравленное [3]), автопушка «Жнец» (тяжёлое, 300 м., О/4/–, 3к10+8 У, ББ 6, Маг и Перезарядка – нет, Надёжное, Спаренное).
††Выброс гноя: когда заразного трутня уничтожают, взрываясь, он изрыгает фонтан гноя и нечистот. В дополнение ко всем эффектам, определённым броском по **таблице 3-9** (см. стр. 97), все персонажи в семи метрах от заразного трутня в миг его гибели должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Ловкости** или получить 3к10+8 единиц энергетического урона со свойствами Коррозийное, Отравленное (2) и Радиоактивное (2).
†Благословение Нургла: заразный трутень – это демоническая машина Нургла; он Принадлежит Нургу.

Энтомант

Девран Саар всегда был одержим изучением всех форм жизни – от микроорганизмов и бактерий до гигантских рептилий и стадных млекопитающих и всего, что между ними. Эта тяга, вкупе с принадлежностью к Адептус Механикус, быстро принести ему титул магоса Биологис и назначение в эксплорационный флот. Именно такая тяга и привела Саара в положение, в котором он пребывает сейчас.

Очутившийся на чужом мире, вдали от Империума и окружённый несущими чуму полководцами и неубиваемыми воинами, зацикленными на идее отравления своего мира, Саар сломался, и его склонность превратилась в одержимость. Ныне он полностью поглощён изучением бесчисленных обитателей живых морей и уже покорил окрестные чумные племена, что принесло ему образцы для изучения и сырьё для автоматонов.

Давно расставшийся со здравым рассудком и лишённый надежды на искупление Энтомант ныне сам больше похож на насекомое. Некогда бесценные имплантаты Механикус превратились в органы чувств, изогнутые жвала, фасеточные глаза-линзы и гротескные крылья. Некогда степенный и сосредоточенный, магос стал резким и дёрганым – его движения напоминают таковые у охотящегося насекомого. И хотя всё человеческое, что было в Сааре уже растворилось среди множества нервных тиков, его разум всё ещё стремиться делать свою работу, и каждый день ширящаяся библиотека Энтоманта пополняется новыми описаниями.

Энтомант (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
48	52	47	7 56	27	62	59	28	22	25

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 29
Броня: имплантаты (Всё по 5)
Общий БВ: 7
Умения: Бдительность (Вос), Безопасность (Инт)+10, Выживание (Вос)+10, Допрос (СВ)+20, Запретное знание (Адептус Механикус, Мутанты) (Инт)+20, Запретное знание (Варп, Демонология, Ксеносы) (Инт)+10, Командование (Общ), Логика (Инт)+20, Медика (Инт)+20, Обман (Общ), Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника) (Инт)+20, Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт), Парирование (ББ)+10, Проницательность (Вос), Ремесло (Эксплоратор)+20, Техпользование (Инт)+20, Управление (Наземная техника) (Лов), Учёное знание (Живые существа, Звери, Легенды, Пиурия) (Инт)+20, Учёное знание (Оккультизм, Химия) (Инт), Языкознание (Инт).
Таланты: Амбидекстрия, Владение оружием (Болтерное, Лазерное, Плазменное, Простое, Силовой, Шоковое), Всё видавший, Железная челюсть, Зов железа, Крепкий орешек, Ледяное сердце, Мастер-хирургеон, Механодендрит (Оружейный, Вспомогательный), Независимое прицеливание, Оружейник, Парное оружие (Стрельба), Погребальная песнь, Просангвинация, Пугающий голос, Ритуал освобождения, Светоносный взрыв, Светоносный удар.
Особенности: Имплантаты Механикус, Повелитель машинного улья†, Сверхъестественная Выносливость (+2).
†Повелитель машинного улья: потратив Полное действие, Энтомант может призывать рой техножуков, что высосут энергию из окружающих механизмов и приведут их в полную негодность. На следующие 1к5 раундов всё стрелковое оружие у всех врагов в пределах сорока девяти метров даёт Осечку, если в проверке Дальнего боя у них выпадет цифра «7» (в дополнение к возможности Осечки по общим правилам). Оружие, что дало такую Осечку, разъедает ржавчина – чтобы использовать его дальше, необходим ремонт, что требует **тяжёлой (-20) проверки Техпользования** и 1к5 раундов.
Оружие: стрелковый механодендрит (болтерный) (пистолет, 15 м., О/2/–, 1к10+4 В, ББ 4, Маг 4, ПД, Разрывающее), плазменный пистолет (пистолет, 40 м., О/2/–, 1к10+7 Э, ББ 8, Маг 10, 3 ПД, Максимальное, Перегревающееся), отравленный силовой топор (холодное, 1к10+11 Э, ББ 6, Силовое поле, Несбалансированное, Отравленное [7]).
Снаряжение: стрелковый механодендрит (болтерный), бионическая дыхательная система, чёрная кровь, пальцы-лезвия, кибернетические глаза Хорошего качества, имплантаты железного влечения, светоносные батареи, манипуляторный механодендрит, медицинский механодендрит, оптический механодендрит, ремесленный механоденрит.

Гвельф

«Хотя эта планета дала нам новую жизнь, мы ещё не обрели свой истинный дом»

– Адрий Мейнлока, Повелитель гвельфских ям

За антецедуалами и останками «Кассеркратча» в Вихре лежит ядовитый шар – Гвельф. Эта окутанная облаками едких токсичных газов планета известна широкой сетью кузниц и лабораторий, а также чрезвычайной жестокостью местных обитателей. Жизнь на поверхности – это борьба за выживание, и для гвельфцев, и для пришлых. Здесь очень трудно достать еду, и потому многие с большей готовностью будут убивать друг друга, чем сотрудничать. Впрочем, так было не всегда.

Катастрофа

Гвельф и Гибеллин некогда были процветающими мирами в Звёздах Гало. Эти планеты-близнецы, движущиеся по необычной двойной орбите были почти зеркальными отражениями друг друга и пребывали под властью клана Мейнлока. Чтобы последнее не изменялось, лорд и леди Мейнлока разделили свою семью так, чтобы на каждой планете всегда был представитель этой династии. Конец процветанию Гвельфа и Гибеллина положило рождение Слаанеш.

Рождение Вопящего вихря изуродовало Гвельф в отличие от его близнеца Гибеллина. Брошенный на волю бурных волн Варпа, он потерял большую часть своей солнечной энергии, стал погружаться всё глубже в Вихрь и в итоге обратился в тёмный, холодный миром, поверхность которого была почти непригодна для жизни. Притягивая планетарные тела из соседних систем, Гвельф обзавёлся «свитой» из семнадцати спутников. Из-за такого большого количества составляющих, и проходящих через неё мощных потоков энергии Варпа, вся система стала чрезвычайно неустойчивой. Страшные землетрясения терзали города-ульи, что уцелели после рождения Вихря, превращая их в горы обломков. Проснулись вулканы, и под пеплом навечно был погребён Кимигштадт – вторая столица планеты. О тех временах осталось мало свидетельств, но судя по ним, эти изменения заняли всего несколько лет. Единственным поселением, где сохранилась жизнь, был Фольграт, но бед хватало и там.

Вскоре после того как Кимигштадт утонул в пепле, Фольграт провалился в образовавшуюся под ним воронку, достаточно глубокую для того, чтобы город оказался отрезан от поверхности, хотя его жители всё ещё могли видеть ночное небо. И хотя сам Фольграт почти не пострадал, он был отрезан от всех поставок еды. Лорд Мейнлока, отчаявшись спасти своих людей, собрал их всех, и вместе они покинули Гвельф на борту некогда гордой эскадры и отправились на поиски Гибеллина, надеясь, что мир-близнец ещё цел.

Осуждение гибеллинцев

Путешествие до Гибеллина не прошло без опасностей. Припасов не хватало, а потому еда и лекарства выдавались строго по норме. Лорд Мейнлока привык во многом полагаться на своих советников – в том числе, маркизу Аммаркс, свою помощницу и доверенное лицо. Она говорила от лица Мейнлоки, когда он был занят, и помогала облегчать боль пассажиров. Кроме того, она была самой привлекательной женщиной в эскадре, и редко покидала своего господина без приказа. Через пятнадцать месяцев гвельфский флот прибыл в систему Гибеллина и обнаружил, что братская планета цветуща, зелена и почти не пострадала. Впервые за почти десять лет лорд и леди Мейнлока поприветствовали друг друга, и население миров с ликованием встречало воссоединение.

Выйдя на орбиту, лорд и его наследники отправились на поверхность первым челноком, оставив по главе эскадры маркизу. На встрече клана Мейнлока гибеллинцы блистали шёлком и парчей, а гвельфцы – изношенным тряпьем и видавшими виды доспехами. Несколько часов они обменивались историями, скорбели о потерях и радовались воссоединению. Гвельфцы и гибеллинцы поклялись немедленно начать объединение своих народов – но всё изменилось, когда на планету прибыла маркиза.

Никто не узнал, почему, но стоило маркизе Аммаркс присоединиться к разговору, как леди Мейнлока отменила своё решение и приказала гвельфцам вернутся на свою планету. Лорд умолял её передумать, но она повернулась к нему спиной и покинула тронный зал, не сказав более ни слова. Изумлённый и разъярённый король Гвельфа, приказав свите следовать за ним, бросился к челноку. Мейнлока рассказал своим людям, что леди Мейнлока отвергла их, и теперь они изгнанники. Он приказал эскадре готовится к полёту до заправочной станции на орбите Гибеллина, а потом – к отбытию из системы. Флотилия Гвельфа с ходу взяла станцию штурмом, похитила припасы и отправила её полыхающие осколки на Гибеллин с последним сообщением «Мы вернёмся сюда». Это был последний раз, когда гвельфец ступал на землю Гибеллина с миром.

Братство кузнецов Варпа

Путешествия в Варпе вызывали у странников кошмарные сны. Дневники выживших пустоходов и пассажиров говорят, что эти сны преследовали их даже наяву. Измученные видениями люди бродили по кораблям, хотя ни у одного не было признаков физических недугов. Первые больные были посажены в карантин, но кошмары всё равно распространялись, и в итоге всё гражданские оказались в бортовых лазаретах. Не зная, что делать дальше, лорд Мейнлока спешил вперед, надеясь вернуться на Гвельф и обрести там надежду.

Выйдя в реальный мир в окрестностях Гвельфа, путешественники увидели, как изменилась система. Планету и её луны окружали новые спутники и орбитальные станции, а мостик заполонили тысячи запросов. Мейнлока был изумлён. Гвельф перешёл в чужие руки. Теперь у него и его людей не было даже этого дома. Отвечая на вызовы, он потребовал сообщить, кто отнял его мир и приказал покинуть систему или готовится к войне. Единственным, кто ответил Мейнлоке, был некто в доспехах космического десантника Он назвал себя Джалом Халидом и предложил помощь в исцелении болезни. Мейнлока знал, что не сможет сражаться со всем населением Гвельфа, и потому согласился.

Братство кузнецов Варпа, как называли себя эти космодесантники, были уверены, что знают истоки болезни, потому что она мучила и их самих – пусть и не совсем так, как смертных. Халид не распространялся об этом, но был уверен, что Гвельфу нужен лорд Мейнлока. Он был надеждой на

новую жизнь и будущее для гвельфцев, единственной с того мига, как появился Вопящий вихрь. Хотя первые опыты были неудачны, на седьмом месяце трудов из крови членов Братства и выживших людей Мейнлоки создали лекарство. Мейнлока ввёл его себе, а после – всем, кто пребывал в плену болезни. Один за другим гвельфцы начали приходить в себя. Мейнлока обещал Джалу Халиду и Братству своё расположение. В ответ Халид дерзко потребовал уступить ему руины Кимигштадта и половину всех остальных планет в системе под исследовательские базы и заводы. Мейнлока с готовностью согласился, добавив, что готов содействовать Братству, если те пообещают помочь ему в подготовке в последней войны с Гибеллином. Джал Халид был рад такой сделке и отметил, что им может потребоваться «испытательный полигон для обкатки изобретений». Когда народ Гвельфа был исцелён, Мейнлока и Халид наконец-то встретились лицом к лицу.

По всей системе как сорняки начали расти кузницы. Шахты испещрили поверхность каждого спутника и каждой планеты, на которую ступали Халид и его люди. Вскоре земляные работы стали такой обыденностью, что Мейнлоку стали называть «Повелителем гвельфских ям». Тем временем вдохновлённые жители Гвельфа с технологической и колдовской поддержкой Братства строили планы по скорому покорению Гибеллина. Уже через несколько месяцев Кимигштадт был раскопан и перестроен в главную кузницу Братства. Через год гвельфский флот был расширен и переоснащён. Через пять лет Братство уже имело целый арсенал беспощадных демонических машин и отборные части облитераторов, которых они были готовы одолжить Повелителю ям. Пришло время вновь разжечь огонь войны.

Облитератор (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	54	50 (10)	55 (12)	23	36	39	48	10	14

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 44
Броня: металлическая плоть (Всё по 14)
Общий БВ: 12
Умения: Бдительность (Вос), Запретное знание (Археотех, Варп, Демонология, Легионы-предатели) (Инт), Запугивание (Сил), Техпользование (Инт)+20, Уклонение (Лов).
Таланты: Амбидекстрия, Боевое чутьё, Болтерный шквал, Владение легионным оружием, Владение оружием (Тяжёлое), Выбор цели, Независимое прицеливание, Орлиный глаз, Парное оружие (Стрельба), Ритуал освобождения, Свинцовый дождь
Особенности: Автостабизилация, Демон (+2), Жестокая метаморфоза†, Живой арсенал, Коренастое, Потустороннее, Размер (5), Сверхъестественная Выносливость (+5), Сверхъестественная Сила (+5), Страх (2)
Оружие: см. особенность «Жестокая метаморфоза».
† Жесткая метаморфоза: облитераторы способны создавать оружие из сырой варп-материи, составляющей их тела. Облитераторы могут единовременно создавать две единицы оружия, выбранных из списка ниже. Тратя Полудействие, облитератор может переделать одну единицу имеющегося оружия в другую. Мастер может позволять облитераторам и другое оружие. Стандартный арсенал облитератора таков:

- Автопушка «Жнец» (тяжёлое, 300 м, О/4/–, 3к10+8 У, ББ 6, Маг -, Надёжное, Спаренное).
- Мультимельта (тяжёлое; 60 м. О/–/–, 2к10+16 Э, ББ 12, Маг -, Взрыв [1], Мельта) .
- Плазменная пушка (тяжёлое; 150 м., О/–/–, 2к10+12 Э, ББ 10, Маг -, Взрыв [3], Максимальное, Перегревающееся).
- Спаренные легионные плазмаганы (лёгкое; 100 м., О/2/–, 1к10+12 Э, ББ 10, Максимальное, Перегревающееся, Спаренное).
- Спаренные легионные мельтаганы (лёгкое; 20 м., О/–/–, 2к10+13 Э, ББ 12, Маг -, Мельта, Спаренное).
- Легионный комбиболтер (лёгкое, 80 м., О/3/–, 1к10+9 В, ББ 4, Маг -, Разрывающее, Спаренное).
- Легионный силовой кулак (холодное, 2к10+10 Э, ББ 9, Силовое поле, Громоздкое).

Живой арсенал: облитераторы живут за счёт боеприпасов и топлива, и потому способны выдавать огромную огневую мощь, не заботясь о перезарядке. Оружие облитераторов никогда не нужно перезаряжать.

Война идеалов и испытания на Гнози

Повелитель гвельфских ям призвал к войне, и его народ горячо поддержал это. Ими пренебрегли, от них отказались их родичи, их выгнали прочь без причин, без объяснений. Добрая половина гвельфцев вызвалась сражаться за свою честь и погрузилась на корабли, что отправились на Гибеллин.

Сохранилось немало свидетельств от отдельных битвах и потому первый этап войны почти не вызывает вопросов. Повелитель ям и Братство высадились на внешние планеты в системе Гибеллина, неся с собой ярость целой расы. Они покоряли планеты и спутники и полностью подчиняли их своим тактическим соображениям и превращали в перевалочные пункты. Войска лорда Мейнлоки спешили в самому Гибеллину, ибо Повелитель ям знал, что уничтожив свою бывшую жену и верных ей родственников, он сможет по праву занять её трон.

Но когда гвельфцы добрались до столичной планеты, всё изменилось. У гибеллинцев появилось необычное новое вооружение и боевые машины – они перегружало органы чувств, разрушало материю звуком и превращало врагов в послушных марионеток, принимавшихся крушить своих же товарищей. Хотя оружие гвельфцев было сильнее, для его применения нужны были люди, которых враг мог обернуть на свою сторону. Повелитель ям, чувствуя, что война может обернутся не в его пользу, возглавил штурм дворца, дабы отстранить от власти своих неверных родичей. Ему удалось пробить брешь в обороне, лишь для того, чтобы обнаружить, что леди Мейнлока ждёт его. Многие говорили, что король Гвельфа сам стал жертвой предательства, но гибеллинцы утверждают, что именно силой оружия они сумели захватить Повелителя ям в плен и сослать на отдалённый остров-государство Гнози.

Гнози был самым тайным исследовательским центром на Гибеллине. Месяц Повелителя ям пытали, надеясь измотать его и заставить капитулировать. Членов его свиты убивали у него на глазах, на нём пробовали самое разное оружие, но ничего не добились. Месяц, что лорд Мейнлока пробыл на Гнози, война продолжалась, и гибеллинцы начали брать верх. Последний раз посетив своего бывшего мужа, императрица Мейнлока вынудила его смотреть на гибель самых могущественных творений Братства и поддерживающих их войск и насмехалась над его неспособностью им помочь. Но Повелитель ям не смотрел. Восстановленные воспоминания тюремщиков показывают, что лорд Мейнлока беззвучно молился, что-то бормотал про себя и говорил с кем-то незримым. Должно быть, он окончательно утратил рассудок, когда поднял голову и выкрикнул «Я СОГЛАСЕН!» по всю мощь своих лёгких.

И в тот миг удача изменила гибеллинцам. Во мгновение ока, воины Гвельфа преобразились. Их чувства притупились, и они больше не чувствовали околдовывающего запаха и звуков, что издавали их враги. Тела гвельфцев будто не ощущали ударов. Сокрушённые демонические машины вновь наполнились энергией и превратились в отвратительных, изъеденных оспинами чудовищ.

Гибеллинцы были совершенно не готовы противостоять врагам, что не чувствовали боли, и боевым машинам, что разбрызгивали яд и распространяли чуму, а потому начали отступать. На Гнози Повелитель ям раздувался и рос – он стал настоящим великаном и разбил свои оковы. Перебив пленителей, Мейнлока освободил немногих уцелевших соратников. Они также воспрянули духом и телом и начали прокладывать себе путь к поверхности, убивая всех на пути.

Об этом побеге известно мало, ибо пережил его один лишь Повелитель ям. Все его люди погибли, но город-государство был обращён в тлеющие руины. Лорда обнаружило Братство и поспешило перевезло его в безопасное место. Уже на борту корабля Джал Халид сообщил Мейнлоке, что суда Братства несут полные отсеки вирусных бомб. Повелитель ям улыбнулся и велел сбросить лишь одну – на остров Гнози, после чего приказал своим войска отступать. «Мы терпеливы… мы терпеливы» – единственное, что он сказал, уходя с командного мостика. Война идеалов закончилась.

Царство Повелителя ям

Хотя на Гвельфе есть два крупных города-улья и десятки исследовательских комплексов, в остальном это не более чем пустоши, что окружают крупный военно-промышленный центр в сердце владений Повелителя ям. По поверхности планеты гуляют ядовитые ветра, а завеса удушливых токсичных газов на рассеивается никогда.

Главные ульи Гвельфа мало изменились со времён Войны идеалов, что гремела столетия назад. Они выросли ввысь и вширь, но остались верны своей цели. Фольграт остаётся столицей и главным космическим портом планеты. Величественная и устрашающая крепость Повелителя ям – Стальная цитадель – расположена в самом его центре. Отсюда Адрий Мейнлока правит гвельфцами столько, сколько себя помнит. Он пережил всё изначальное воинство Джала Халида и остался единственным человеком на Гвельфе, что когда-либо входил в контакт с Братством. В его владениях – один из крупнейших ульев в Вихре, окружённый отравленными солончаками, что светятся и порой вспыхивают из-за происходящих в них химических реакций. Именно из Фольграта поступает большая часть еды, что потребляют гвельфцы – продукты либо ввозят с других планет системы, либо искусственно выращивают самые питательные (но явно не самые вкусные) их виды.

Кимигштадт же находится в полной власти Братства кузнецов Варпа – путь туда заказан всем, кроме самих кузнецов, их творений и Повелителя ям с немногочисленной, специально отобранной свитой. На страже некогда погребённого под толщей пепла города стоят колоссальные машины разрушения, а его кузницы не гаснут ни днём, ни ночью. У Братства есть покупатели во всем Вопящем вихре, но самые лучшие творения они приберегают для себя. Боевые машины со внесёнными ими изменениями встречаются на многих полях брани и за ними идёт настоящая охота. Хотя многие воины, мечтающие стать полководцами, грезят о том, как бы наложить руки на творения Братства, мало кто способен заплатить за них.

Равнодушные и жестокие гвельфцы под стать своей безжалостной планете. Их не ведающие сочувствия глаза будут преследовать вас повсюду – торговцы из Вихря называют это «гвельфским взглядом», которым местные жители прознает вас насквозь и будто бы выпивают всю радость, не меняя выражения лица, на котором написана горечь и озлобленность. Большинство чужаков ждёт здесь холодный приём, но пугающие взгляды – это далеко не главная опасность. Многие из тех, что бывают на разных планетах-кузницах Вопящего вихря в поисках лучшего оружия и брони, узнали на собственной шкуре, что на Гвельфе, выйдя на улицу, домой можно и не вернутся. Кровь и смерть – частые гости в Фольграте, на которых мало обращают внимание. Не стоит и говорить, что обычные путешественники на этой планете встречаются редко, а те что есть – настоящие крепкие орешки.

Житель Гвельфа (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
37	29	39	43 (6)	29	35	32	37	35	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 14
Броня: гнилая ячеистая броня (Всё по 4)
Общий БВ: 6
Умения: Бдительность (Вос), Выживание (Вос), Запугивание (Сил), Обыденное знание (Гвельф) (Инт), Уклонение (Лов).
Таланты: Владение оружием (Твердотельное, Шоковое), Всё видавший, Крепкий орешек, Ледяное сердце, Предатель, Презрение к слабакам, Сопротивляемость (Токсины, Болезни, Шок), Стальные нервы.
Особенности: Регенерация (1), Сверхъестественная Выносливость (+2), Страх (1).
Оружие: ручная пушка (пистолет, 35 м., 1к10+4 У, ББ 2, О/–/–, Маг 5, 2 ПД), электрическая дубинка (холодное, 1к10+6, ББ 0, Шоковое).
Снаряжение: два магазина.

Демонические машины

Демонические машины – это странные и пугающие смешения кузнечного искусства и колдовской невозможности. Для того, чтобы обуздать неистовый гнев демона, нужны крепкие путы, достойная приманка или принуждение и кровавые жертвы. Каждый из таких конструктов – это узилище и новое тело для демона, вынужденного служить хозяину.

Кузнецы Варпа, что работают на Гвельфе, часто переделывают уже существующую технику так, чтобы они могли лучше служить Великому осквернителю. Нечестивая наука и энергии Варпа меняют и без того чудовищные машины, обращая их в безжалостных разумных зверей. Впрочем, они далеко не единственные, кто промышляет таким ремеслом. Вне зависимости от того, где и кем создана очередная демоническая машина, она будет сочетать надёжность танка с ужасом и мощью порождения Эмпиреев.

Демонические машины подчиняются следующим правилам:

- Демонические машины разумны и потому следуют тем же правилам, что и живые существа.
- Все демонические машины наделены особенностью Демоническая машина.
- Члены экипажа демонических машин не могут быть целями для атаки, т. к. каждый из них представляет собой неотъемлемую часть машины.
- Некоторые типы демонических машин всегда Принадлежат одному из богов Хаоса, тогда как другие могут Принадлежать любой из Губительных сил. Мастер может свободно раздавать таким машинам дополнительные особенности в соответствии с их Принадлежностью (примеры особенностей см. в таблице «**Особенности демонических машин**», стр. 49-54 этой книги).

Таблица 3-9: Критический урон по демоническим машинам

Количество урона	Результат
1-3	**Отвлечение**: демон впадает в ярость от того, что враг смог задеть его, и должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы воспротивиться желанию обрушить свою следующую атаку на того, кто его ранил. Если демон уже сражается с этим врагом, он должен будет поразить эту цель всем оружием, что у него есть.
4-6	**Разрушение брони**: атака лишает машину части брони и защитных рун. Снизьте показатель Брони на 1к10. Кроме того, все следующие критические попадания получают бонус +2 при бросках по этой таблице. Если машина получит несколько таких попаданий, эти бонусы +2 будут складываться. Также бросьте 1к10. Если выпадет 9 или 10, то любой демонический щит (например, Облако мух) теряется и больше не даёт защиты.
7-8	**Орудие повреждено:** случайным образом выберите одну единицу оружия демонической машины. Именно в него приходится вражеская атака. Конечно, демоны не настолько устойчивы как титаны, но способны позаботиться о себе. Бросьте 1к10. Если выпадет 7 или больше, оружие можно будет использовать в следующем раунде. Если выпадет 6 или меньше, орудие можно будет починить лишь вне боя.
9	**Сквозное попадание**: мощный удар пробивает броню машины и позволяет демону почувствовать близость материального мира. Уменьшите Броню машины на 1к10 и запишите ей ещё 2к10 единиц урона. Также это попадание пробивает корпус – бросьте 1к10 ещё раз. Если выпадет 9 или 10, демон окажется на свободе!
10	**Демон на свободе**: атака оказалась достаточно сильна, чтобы полностью разрушить машину и лишить её способности удерживать демона внутри. С точки зрения игровой механики, машина полностью уничтожается, а демон воплощается в тварном мире. Внезапный прорыв энергии Варпа вызывает взрыв с радиусом 2к10 × 10 метров, что оставляет кратер. Каждый, кого задел взрыв, получает 5к10+10 единиц энергетического урона, от которого не спасает Броня (если только она не усилена оберегами, что защищают от воздействия психических способностей). Этот урон уменьшается на 2 очка за каждые полные десять метров между пострадавшим и центром взрыва. Также по решению мастера взрыв может наносить лишь 2к10+5 единиц урона, но освобождать демона из его оков – он может предложить персонажам отблагодарить их или сразу броситься бой – зависит от Принадлежности самого демона, персонажей, окружающих НИП и приключения.

Особенности демонических машин

Демоническая топка: один раз за сцену демоническая машина может полностью перебросить бросок на урон. Если в результате переброса на любой из костей выпадает 9 или 10, за каждую девятку или десятку машина получает 1к5 ран, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Демоническая машина (+X): это существо представляет собой сплав демона и машины, неразрывное и ужасающее смешение технологий и колдовства. Демоническая машина обладает особенностями Потустороннее и Порождение кошмаров, а также невосприимчива к Страху, Оглушению, Безумию, Ядам и Болезням и Подавлению. Колдовские руны, что удерживают машины единым целым, защищают её от психосил, воздействующих на разум – они не работают против демонических машин. Кроме того, бонус Выносливости у такой машины вырастает на +X, но психосилы, а также оружие со свойствами Благословлённое, Психосиловое и Освящённое игнорируют эту прибавку.

Особенности демонических машин Нургла

Облако мух: эту машину окружает видимое облако личинок-мух, ядовитых ос или трупной саранчи. Стрелковые атаки против этой демонической машины получают штраф -10. Это считается Демоническим щитом.

Отвратительный облик: увеличьте уровень Страха этой машины на +1.

Губительный туман: гнилая дымка окружает эту машину и медленно убивает всех, кто вдыхает её. Все живые существа, не защищённые от воздействия окружающей среды, находящиеся в пределах пятнадцати метров от этой машины, должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Выносливости** или получить 1к5 единиц урона Выносливости.

- Когда тело машины разрушается, узы, что сдерживают демона, спадают, и он вновь может воплотиться в материальном мире. Освобождённый демон готов обрушить свою ярость на всех, кто встанет у него на пути. Всякий раз, когда демоническая машина получает критический урон, сверьтесь с **таблицей 3-9 «Критический урон по демоническим машинам»**, чтобы определить, какой урон был нанесён её внутренним системам.

Стальные дьяволы и дьяволы-мучители

Порождаемые извращёнными умами и тайными мастерскими бесчисленных кузнецов Варпа, демонические машины по праву вызывают обожание у всех мелких вождей и правителей Вопящего вихря. Стальные дьяволы и дьяволы-мучители ценятся выше многих – это опасно стойкие и относительно небольшие конструкты, способные с равной лёгкостью истреблять пехоты и крушить технику. Таких переполненных яростью заключённого демона и снаряжённых орудиями разрушения чудовищ непросто создать и ещё сложнее – уничтожить.

Стальные дьяволы пропитаны мощью Имматериума, что воплощается в виде раскалённых добела крупнокалиберных боеприпасов, окаймлённых демонической плотью, или сгустков плазмы, сияющих сырой энергией Варпа. Эти чудовища шагают по полю брани, выискивая пехоту или лёгкую технику врага, которую можно будет разорвать в клочья и поглотить – останавливаются они лишь, чтобы есть и заправляться. У большинства стальных дьяволов есть лишь два орудия, установленных вместо передних лап, но некоторые также снабжены пушкой на голове. Такой вариант – обычно именуемый цербероитом – отлично показывает себя в уничтожении очагов сопротивления, а потому на него всегда есть спрос.

Дьяволы-мучители немного отличаются от своих собратьев. Они созданы для штурма укреплений и уничтожения тяжелобронированных целей, для чего снаряжены исполинскими силовыми кулаками, удары которых могут пробивать дыры даже в танковой броне. Также эти дьяволы могут нести парные магма-резаки – очень мощное оружие, на близкой дистанции способное развалить лёгкий танк или транспорт надвое. В бою такие звери движутся быстро, охотясь на тяжёлую технику или разоряя огневые позиции врага, не обращая внимания на преграды и обломки. Столкнувшись с танковым взводом или бункером, дьявол-мучитель набросится на врага и попытается если не пробить, то прожечь броню. У некоторых мучителей вместо магма-резаков установлены щупальца, похожие на механодендриты, которыми зверь может отгонять от своей туши шагоходы и тяжёлую пехоту. Такие конструкты – «щупальчатые дьяволы» – оказываются очень полезны на планетах, где главной силой врага служат толпы фанатичных ополченцев, готовых отдавать свои жизни, защищая родной дом.

Стальной дьявол/Дьявол-мучитель

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	38	54 (11)	56 (12)	28	31	42	48	01	--

Скорость передвижения: X
Количество ран: 45
Броня: машина (Всё по 16)
Общий ББ: 12
Умения: Бдительность (Вос).
Таланты: Амбидекстрия, Независимое прицеливание. Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).
Особенности: Демоническая машина (+7), Демоническая топка, Машина (16), Размер (7), Сверхъестественная Сила (+6), Страх (3), Четвероногое.
Оружие:
Стальной дьявол (выберите одно):
• Две эктоплазменные пушки (тяжёлое, 200 м., О/-/-, 3к10 Э, ББ 10, Взрыв [3], Опустошительное [3], Перегревающееся).
• Две автопушки «Аид» (тяжёлое, 300 м., 3/6/12, 3к10+8 У, ББ 6, Опустошительное [4], Штормовое).
Дьявол-мучитель (выберите одно):
• Два силовых кулака (холодное, 2к10+11 Э, ББ 9, Силовое поле, Громоздкое) и магма-резаки (атаки дьявола в ближнем бою наносит дополнительно 1к10 единиц урона и получают свойство Зажигательное).
• Два силовых кулака (холодное, 2к10+11 Э, ББ 9, Силовое поле, Громоздкое) и хлёсткие щупальца (если направленная в дьявола-мучителя атака нанесла больше одного попадания, оно наносит только одно, первое – все остальные игнорируются)

Чумные башни

Хотя многие полководцы предпочитают сокрушать вражьи крепости с орбиты, другим по душе лично вести завоевания. Последователи Кхорна и Нургла нередко поступают именно так, и, тогда как Кровавому богу больше по душе колоссальные поля брани, где кровь льётся рекой, а черепа складываются в целые горы, нурглиты известны умением брать даже самые неприступные крепости. В кульминации таких осад нередко участвуют чумные башни – огромные, движущиеся осадные башни из давно мёртвых эпох, обитые человеческой кожей и несущие с собой болезни и нечистоты. Такие чудовищные машины, призываемые колдунами или кузнецами Варпа из гигантских гнойников, наполнены дарами Нургла, готовыми излиться на будущих носителей.

Благодаря двум обычным осадным пушкам «Сокрушитель» чумные башни способны легко пробивать бреши в городских стенах. Однако обеспечивает успех таких машин их менее обычные вооружение – желчные пушки и чумные мортиры. Последние стреляют навесом, забрасывая защитников начинёнными заразой снарядами, которая медленно убивает тех, кто не погибнет от прямого попадания. Желчная пушка же создана для того, чтобы расчищать путь от защитников, окатывая их потоками гноя и сукровицы. Те, кто не умрёт на месте, покроется язвами и сыпью, когда едкая жижа пробьётся сквозь доспех. Кроме того, башни служат транспортом для немалого числа сумасшедших нурглитов. Неудивительно, что эти колоссальные боевые машины часто служат предвестниками жуткой смерти.

Чумная башня (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	52	6 34	15 52	34	34	25	34	01	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 56
Броня: машина (Всё по 35)
Общий БВ: 15
Умения: Бдительность (Вос).
Таланты: Независимое прицеливание.
Особенности: Благословение Нургла††, Губительный туман, Демоническая машина (+10), Машина (35), Облако мух, Отвратительный облик, Размер (9), Сверхъестественная Сила (+3), Страх (3), Штурмовые мосты†.
Оружие: желчная пушка (тяжёлое, лоб, 100 м., 2к10+7 У, ББ 7, Опустошительное [8], Распыляющее, Отравленное [3]), две пушки «Сокрушитель» (тяжёлое, лоб, 200 м, О/-/-, 3к10+10 В, ББ 8, Взрыв [8], Опустошительное [4]), чумная мортира (тяжёлое, 750 м., 2к10+6 У, ББ 7, Взрыв [10], Оглушающее [2], Опустошительное [5], Неточное, Перезарядка, Отравленное [3]).
†Штурмовые мосты: по таким штурмовым мостам слуги или демоны Великого осквернителя наступают на стены осаждаемой крепости или города. Когда чумная башня доберётся до вражеских укреплений на достаточное расстояние, мосты откидываются, чтобы выпустить «пассажиров». Чумная башня способна вести до пятидесяти пассажиров Размером (5) или менее.
††Благословение Нургла: чумная башня – это демоническая машина Нургла; она всегда Принадлежит Нурглу.

КОРЧАЩИЙСЯ МИР

«На смертную душу постоянно воздействует множество стимулов. Гнев, страсть, любовь, ненависть, жажда отмщения, любопытство, надежда. И сильнейшая из них, без сомнения, надежда».

- Эруктак Зловонный, проводник и вероучитель из Тучной панглоссии

Приближаясь к небесному телу, что в большинстве карт и описаний именуется просто «Корчащимся миром», человек испытывает горькое разочарование, что сохраняется до тех пор, пока он не коснётся поверхности. Издали Корчащийся мир мало отличается от других планет, угодивших в лапы Вопящего вихря. На самом деле, если смотреть с большого расстояния, он покажется красивым странной, искусственной красотой. Бурая поверхность планеты делает её похожей на светящийся песчаный шар, в небесах которого плывут чёрные облака. Мир окружает разноцветное кольцо, в котором пребывают четыре цветущих спутника, будто изумруды в золотой цепи. Но стоит приблизиться, как путешественник видит действительность, подобную прекрасному, распускающемся трупному цветку.

Первая странность, что заметит путник, оказавшийся у Корчащегося мира – это колоссальное кольцо, окружающее планету. Приглядевшись, можно заметить, что оно состоит не из пыли и камня, как можно было ожидать в разумной вселенной. Каждый составляющий кольцо фрагмент – это запутанный узел живого, извивающегося мяса, чьи щупальца колышутся, повинуясь неуловимым теченияm. Всё – от самых крупных астероидов до крошечных пылинок, окружающих мир, дрожит в жутком подобии жизни.

Четыре прекрасных спутника Корчащегося мира представляют самую интересную загадку этой системы – настолько они нормальны. Их флора и фауна примитивны, но по сравнению с бледным, мрачным миром, который окружают, они представляют собой настоящее буйство жизни. Каждый из них зелен как нефритовый глаз мясной мухи. И каждый хранит нераскрытые тайны, связывающие его с тёмным миром внизу.

еретик, вошедший в атмосферу Корчащегося мира, осознает, что лететь и держать верный курс в ней непросто – воздух очень плотен, наполнен запахом гнили и играется с попавшим в его руки кораблём как капризное дитя. Каждый вдох неотфильтрованного воздуха заставляет гостя прочувствовать степень разложения этой планеты. Эти ощущения лишь обостряются, когда глазам предстает медленно меняющиеся пейзажи этого великолепного в своей отвратительности мира.

Поверхность планеты усеяна чем-то вроде органических щупалец самых разных размеров. Великие щупальца – это колоссальные массы дрожащей плоти, размером с континенты. На обычной планете их место занимала бы коренная порода, горы или холмистые равнины. Составляющая их плоть движется медленно, но осознанно и переливается всеми цветами радуги – от румянца жизни до гангрены смерти, что испытывает вся планета в великом танце жизни и смерти, распада и возрождения. Также ландшафт Корчащегося мира оживляют малые щупальца – они более энергичны, чем их великие собратья, и занимают нишу деревьев, подлеска и травы. Эти крепкие, стремительные отростки представляют непосредственную угрозу пришельцам.

Большинство обитаемых планет в этой звездной вселенной имеет моря и океаны, и Корчащийся мир – не исключение. Здесь есть блестящие озера, реки и моря, что при взгляде с орбиты заставляют планету выглядеть влажной и сверкающей. Но там, где на ином мире будет чистая и свежая вода, этот пропитан желчью, слизью, гноем и другими увлекательными телесными жидкостями. Каждый водоём здесь – это питательная среда для счастливых бактерий, что представляют невыразимую угрозу для несчастных душ, что отважатся войти в эти воды. Среди слуг Отца чумы говорят, что лишь воистину избранные Дедушкой и благословлённые его дарами могут погрузиться с головой в эти вязкие воды и получить за это неслыханные милости от своего покровителя.

На Корчащемся мире нет ничего постоянного, ведь даже сама его кора вечно меняется. Здесь ничто не определено. Великие щупальца постоянно движутся, вызывая землетрясения, что могут во мгновения ока разрушить плоды трудов человеческих. Когда такие щупальца стремительно ползут под морями и озерами, рождаются огромные волны. Несметные орды водных тварей оказываются выброшены на равнины из засыхающей плоти, а рождённые на ней существа будут тонуть, унесённые потоком на другой край света. Такие случаи разрушений и потрясений здесь называют Конвульсиями – порой они могут изменить всю поверхность мира и переменить жизнь тех еретиков и других существ, что зовут Корчащийся мир домом.

Эту дрожащую сферу окружают бесконечные тайны и загадки. Самая притягательная из них – то, что кроется под вспаханной поверхностью планеты. Существует немало гипотез о том, что укрыто в сердце мира. За тысячелетия туда отправлялось множество экспедиций – через слои извивающейся плоти пробивало себе дорогу немало известных еретиков Вихря. Ни один не вернулся назад с твёрдыми доказательствами того, что лежит в центре шара из гниющего, корчащегося мяса. Но отсутствие доказательств лишь подпитывает самые дикие слухи.

Большинство тех, кто рассуждает о природе этой планеты, говорит, что в глубинах нет ничего, кроме всё новых и новых слоёв плоти – спутавшихся узлов из дрожащих живых щупалец, ложноножек и ганглиев. Возможно, что щупальца, лежащие ближе в ядру, уже мертвы или умирают, задушенные своими более энергичными собратьями. Эта теория хорошо объясняет всепроникающий, приторный запах разложения, окутывающий весь Корчащийся мир – то сама планета пожирает свою мёртвую плоть, растёт и истекает жиром, наслаждаясь лёгкой добычей.

Более мрачные истории говорят о целой цивилизации, что была погребена под массой плоти, а ныне терпеливо ждёт бесстрашного воина, что прорубит кровавую рану в планете, дабы раскрыть её древние тайны. Если в недрах Корчащегося мира и правда найдутся следы человека, это могут быть просто останки несметных миллионов жертв, чья разлагающаяся плоть стала пищей ленивым созданиям этой планеты и частью окутывающего её зловония.

Самые мрачные легенды рассказывают о рождении здесь могучего существа – великого демона или, быть может, князя демонов. Мифы, что окружают эту версию, разнообразны и противоречивы. Одни говорят, что в миг апофеоза планета навечно изменилась. Другие утверждают, что планета живая сама по себе – она была создана, чтобы поглотить то, что осталось после рождения бога. Самые нечестивые легенды

колдунов-королей описывают благословлённое существо, что в миг своего возвышения подверглось космических масштабов вырождению за некий страшный провал и стало Корчащимся миром. Каждая из этих версий может объяснить экологию планеты и царящий в атмосфере смрад, но оставляет ещё больше вопросов о том, что может найтись в её ядре. Не поспоришь лишь с тем, что этот мир – настоящий триумф жизни, что ползает по его поверхности и роится в небесах.

Поверхность Корчащегося мира кишит всевозможными вредителями и трупоедами, коих и ждёшь увидеть пирующими на таком свежем и тучном трупе, хотя некоторые из них слишком велики или уродливы, чтобы их можно было описать словами. Огромные жуки пасутся на заросших жгутиками равнинах, срезая их жвалами, которыми могли бы перекусить надвое вооружённого до зубов отступника. Стремительные кривоногие магна-вши свирепствуют в щупальчатых лесах, питаясь красным мясом самой земли и заодно пожирая всех людей и зверей, что им попадутся. Порезы и морщины планеты полны извивающихся личинок мясных мух – самых известных обитателей Корчащегося мира, взрослые особи которых носятся в его небесах целыми роями.

В тёмных глубинах желчных морей странствуют колоссальные, гладкие существа, что скользят сквозь студенистую жидкость, повинуясь медленным движениям плавников. Этих насекомоподобных левиафанов, нередко размером с пустотный истребитель, нечасто доводится видеть – обычно обитают в самых глубоких складках морского дня. Местные жители, однако, научились с осторожностью пересекать маслянистые моря, зная, что если их лодки из загрубелой плоти перевернутся, их всех утянет в тепловатые глубины.

По планете проносится хаотичный вихрь вечного цикла, отчего жизнь на ней цветуща и полна энергии. Новорожденные опарыши выползают из гнёзд, вытесняют старых жуков-трупоедов и кормятся на гниющем мясе равнин, а потом взлетают в небо, быть может, унося с собой частицы мысли, кусочек сознания во вздымающиеся над головой облака.

Гигантские мясные мухи – каждая размером с человеческую голову – собираются в многомильные рои, что кружат в зловонном воздухе. Низкое жужжание миллионов полупрозрачных крылышек сопровождает каждого, кто вздумает пройтись по поверхности Корчащегося мира. Стоит этим созданиям сбросить коконы и взмыть в грязный воздух, как они уже никогда не опустятся наземь и не запустят когти в плоть этого мира. Они навсегда останутся в небе, став частью полуразумного роя до тех пор, пока их ссохшиеся тела не упадут вниз, дабы присоединиться к множеству иных устилающих эти пейзажи останков, что станут пищей для нового поколения паразитов, устремляющихся к свету.

В Вопящем вихре хватает еретиков, что верят в то, что эти грациозные клубящиеся рои содержат толику разума самого Дедушки Нургла или служат средством, через которое Губительные силы передают свои мысли и намерения. Такие стаи странствуют по планете, образуя огромные узоры, что кажутся несущими какой-то безумный смысл, а потом рассыпаются. Твёрдых доказательств тому, что в танце исполинских насекомых что-то скрыто, нет, но отсутствие определённости лишь подстёгивает отчаянных искать способ установить связь с роем. Каждый год на Корчащийся

мир прибывают тысячи мужчин и женщин лишь для того, чтобы взглянуть на облака мух и погадать о смысле их передвижений.

Среди множества чудесных и ужасных созданий, что называют Корчащийся мир своим домом, есть суровое племя людей, что обитало на этой планете столько, сколько она пребывает в Вихре. Эти дикие кочевники используют панцири насекомых вместо брони, домашней утвари и всего остального, для чего их можно приспособить. Панцирники носят шкуры, содранные с раздутых трупных змиев, и постоянно воюют друг с другом за лучшие охотничьи угодья, скот и пруды. Поскольку сама плоть планеты – постоянный источник еды, а слизистые моря, озёра и речки – воды, панцирники обычно бывают медлительными толстяками. Впрочем, Корчащийся мир – это живое воплощение смерти, разложения и взрывообразного возрождения, а потому – благодатный источник множества болезней. Слабые панцирники умирают молодыми, а сильные и выносливые выживают. Благодаря такому естественному отбору, эти кочевники стали одними из самых стойких людей во всём Вопящем вихре.

Но на Корчащемся мире обитает и иная порода людей, что правит планетой, распоряжается племенами панцирников и даже помыкает королями-колдунами. Таковы биоманты, что слетаются на этот мир со всех концов Вихря и из-за его пределов. Чернокнижники, коим ведомы тайны жизни и смерти, сами собой тянутся на Корчащийся мир, чтобы обогатиться знаниями о плоти, изменениях и надеждах на перерождение. Многие держатся особняком, создавая себе маленькие убежища вдали от племён и других биомантов и погружаясь в тайны планеты прежде чем покинуть её. Другие же наслаждаются густым, смрадным воздухом, мягкой, податливой плотью под ногами и успокаивающим жужжанием мух над головой. Эти могущественные создания подчиняют своим прихотям целые области планеты и забавляются с жизнями панцирников как непослушные дети со своими игрушками.

Обитатели ползучих городов

Самые известные обитатели Корчащегося мира – это не псевдобожественные мухи, не толстяки-панцирники и даже не мерзкие насекомые, что ползают его поверхности, но колдуны, которых притягивает бьющая ключом жизнь этой планеты. Они прибывают сюда со всего Вихря и из-за его пределов. Их известность, слава и знание тайн жизни и смерти не поддаются сомнению, и они правят этим миром плоти, наслаждаясь беспощадной вседозволенностью.

Эти колдуны – биоманты – почитают мириады жизненных циклов. Пытаясь разгадать смысл и силу, что кроются в танце рождения, взросления, старения и перерождения, они либо губят сами себя, либо становятся одними из самых могучих созданий Вихря. Лучшие из биомантов способны управлять плотью самой планеты, на которой стоят, и приказывать существам, что ползают по ней. Они держат в руках нити чужих жизней, они способны изменять живое мясо и кости, как им будет угодно, и могут сделать бесполезными любое оружие, броню и защиту, вытянув саму жизнь из их обладателей.

Хотя большинство биомантов Корчащегося мира – чужаки на этом мясном шаре, это не делает их менее опытными и опасными колдунами. Немало этих жизнерадостных мужчин и женщин следовали путём Дедушки Нургла через всю галактику, прежде чем оказаться на этой странной, живой планете. Повелители жизни и плоти не делятся с посторонними тайнами своего прошлого и своей властью, но о них ходит много слухов и легенд – рассказывают, что биоманты умеют обращать плоть своих врагов против них самих, вызывать чудовищную боль, иссушать руки, ноги и умы и превращать даже самых могущественных полководцев в ноющих калек одним движением руки.

Среди всех биомантов всегда есть четверо самых могучих, что обладают знанием, которого не дано постичь смертным. Каждый из этих владык повелевает одним из спутников, что кружат в ночном небе Корчащегося мира. Эти планетоиды служат им святилищами, где они проводят самые великие обряды, убежищами в час нужды и, как порой говорят, источником их неиссякаемой мощи.

Четыре крупных спутника пребывают внутри извивающегося кольца, что охватывает планету. Эти луны не обладают столь причудливым строением, как Корчащийся мир или кольцо, что связывает их. Каждый спутник – рассадник всевозможных форм жизни, что тянутся в осквернённые небеса и низвергаются в вечно бурлящую жижу своей планеты раздувшими и гниющими, чтобы стать пищей для новых поколений.

Среди тех, кто интересуется такими знаниями, ходят множество слухов о лунах Корчащегося мира. Конечно, несмотря на буйство жизни, равно кипящее на каждом из них, каждый безобразен и изуродован по-своему. Кроме того, не вызывает сомнений, что владыки-биоманты, правящие Корчащимся миром очень ценят свои лунные владения и немало времени проводят в расположенных на спутниках крепостях. Никто не может сказать, чем загадочные властители Корчащегося мира занимаются в своих тайных логовах, но догадки ползут по всему Вихрю.

Немало охотников за тайнами верят, что главная загадка Корчащегося мира кроется именно в глубинах одного из его спутников. Возможность того, что каждый из них таит частицу некой древней головоломки, не оставляет умы искателей сокровищ. Иные говорят, что спутники хранят могущество – мирское или колдовское – источники которого спрятаны в их древних крепостях. Их существование могло бы объяснить, отчего новоиспечённые владыки-биоманты становятся столь сильны. Истинные же мечтатели грезят о величайших секретах древних владык, что можно найти в этих орбитальных цитаделях. Скрыты ли там тайны жужжащих роёв, сотворения ползучих цитаделей и управления ими или более тёмные тайны – никогда не будет известно. Всё это ведомо лишь самым владыкам-биомантам, что владеют спутниками, вцепившись в них мёртвой хваткой и не расставаясь со своими секретами даже после смерти.

Самый могущественный из нынешних владык Корчащегося мира – Адипоуз Рекс, правитель Лоуенессы. Рекс – настоящий исполин, за чьим жирным, улыбчивым лицом кроется расчётливый ум, повелевающий планетой. Этот владыка правит самыми плодородными землями в северном полушарии. Несмотря переменчивость планеты, климат в царстве Адипоуза остаётся самым приятным, как для панцирников, так и для паразитов. Лоуенесса – это блестящий нефритовый шар, чьи душные джунгли и зловонные топи кишат самыми свирепыми тварями. Рексов Дворец Чревоугодия, окружённый разбухшими

перезрелыми деревьями и окутанный запахом гниющих плодов – это уродливое угловатое здание, сложенное из местного, буро-зелёного камня, по чьим низким стенам расцветает плесень и мох.

Гревен, самый крупный из спутников Корчащегося мира – владения Эфлювии Тамилар, что дольше всех нынешних владык удерживает свой титул. Эта луна – тёмно-оливковая опухоль на небе, пронизанная нитями бурых сосудов. Повелительница Гравена правит умеренными южными землями планеты, лишь чуть менее гостеприимными, чем домен Адипоуза. Её Замок Избытка погружён в пористую поверхность спутника и скрытый под ней осыпающийся камень. Атмосфера на Гравене больше, чем на всех остальных спутниках напоминает Корчащийся мир – в воздухе стоит такое же зловоние разложения и распада. Хотя на его поверхности не увидишь никаких животных, покрывающий её губчатый мох приютил множество медлительных паразитических левиафанов, что всю жизнь не появляются на поверхность.

Корд Кантрик, владыка Деделона, должно быть, самый жестокий, свирепый и агрессивный из всех четверых. Кантрик правит экваториальными областями планеты уже больше ста лет, но никогда не пытался ворваться в царства Адипоуза Рекса или владычицы Эфлювии. Земли Кантрика – самые теплые, а потому служат домом для самых свирепых панцирников. Корд не раз устраивал внутренние войны между племенами и бросал против них твои творения – как чудовищ, так и болезни – дабы испытать подданных. Деделон сплошь покрыл мутными водами и долговязыми деревьями. В воздухе летают рои мух – младших родичей гигантских насекомых Корчащегося мира, делая само дыхание опасным и забивая воздухозаборники летательных аппаратов. Крепость Достатка, в которой обитает Корд Кантрик, возносит из тёмных глубин свои тонкие иглоподобные башни в низкое небо.

Последним биомантом, достигшим высокого положения на Корчащемся мире, стал Юфрет из Тидека, владыка Табелара. Юфрет прибыл на планету в одиночку, без оружия и был немедленно принят в ученики Хьювейтом Узом, прошлым владыкой Табелара. Неизвестно, отчего упрямый старик так быстро пригласил чужака в свою свиту. Новый ученик помог старому биоманту в нескольких крупных предприятиях – в том числе создании и вооружении новой, более крупной ползучей цитадели. Вскоре после завершения работы над этим колоссом, владыка Хьювейт пропал. Не было ни слухов о его схватке с Юфретом, ни следов битвы. Хьювейт просто исчез, а Юфрет отбыл в Де'троп – старое убежище своего учителя на гнилых пустошах Табелара. Он отстроил его и вернулся на Корчащийся мир неоспоримым четвёртым владыкой и повелителем северных полярных областей. Юфрет не рассказывает о своём пути к власти никому из посторонних, и проводит большую часть времени, выводя новые племена панцирников, что будут привычны в царящему в его владениях холоду.

Хотя каждый из четвёрки первых биомантов владеет спутником, большую часть времени они проводят на мерзкой поверхности своего приёмного мира. Каждый правит царством, состоящим из самых удивительных созданий Корчащегося мира – ползучих цитаделей. Хотя многие мелкие биоманты научились создавать эти колоссальные живые крепости, владыкам служат настоящие исполины.

Созданные искусством биомантии из плоти самой планеты, скреплённые генетическим материалом населяющих её паразитов, ползучие цитадели не знают себе подобных, ни в Вопящем вихре, ни за его пределами. Это массивные конструкции с гниющими дворцами, растущими в их увечных брюхах, ковыляют на шести неуклюжих белёсых ногах. Их стены составлены из толстых хитиновых пластин – таких же болезненно бледных. На этих стенах видны целые арсеналы оборонительных орудий. Нередко цитадели обстреливают окружающую местность их пушек, которые были бы под стать титану – такие орудия биоманты достают при помощи инопланетных посредников, обменивая на драгоценности, дорогие металлы, а иногда и свою несравненную колдовскую мощь и знания тёмных искусств.

Каждая цитадель служит своему владыке не только столицей и крепостью, но и сосредоточием его знаний и местопребыванием учеников, что прибыли на Корчащийся мир в поисках его тайн. У каждого владыки свои взгляды на то, что делать с подмастерьями. Некоторые известны тем, что принимают учеников, едва взглянув на них, полагая, что сама опасность изучаемого искусства отсеет слабаков и неумех. Другие устраивают жестокие испытания, заставляя любого, что жаждет обучения, совершать невозможное и решать головоломные задачи, а потом убивая их по минутной прихоти. Единственное в чём можно быть уверенным, имея дело с биомантом – то это, что сколько бы историй об успехах и неудачах не слышал кандидат, гораздо больше людей погибло на этом пути и уже ничего не сможет рассказать.

У ползучих цитаделей очень разношёрстные гарнизоны. Многие мужчины и женщины, что стоят на их стенах цвета слоновой кости – это воины с иных миров, самые сильные и грозные наёмники Вопящего вихря. Остальные же – самые крепкие и свирепые панцирники, набранные из соседних племён.

Панцирник с Корчащегося мира (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	25	30	6 41	35	33	31	30	35	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 8
Броня: хитиновая броня (Всё по 3)
Общий БВ: 6
Умения: Бдительность (Вос), Выживание (Вос)+10
Таланты: Всё видавший, Ледяное сердце, Плечом к плечу
Особенности: Сверхъестественная Выносливость (+2).
Оружие: примитивный хитиновый клинок (холодное, 1к10+3 Р, ББ 0).
Снаряжение: рваная одежда, сшитая из сброшенной планетарной кожи, самодельные инструменты и оружие, вожделенные костяные фетиши

Стая короля-колдуна (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
34	01	21	25	34	07	34	16	07	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 10†
Броня: хитиновая броня (Всё по 3)
Общий БВ: 2
Умения: Бдительность (Вос), Выживание (Вос)
Таланты: Быстрая атака.
Особенности: Меняющийся размер†, Стая, Ядовитое
Оружие: хитиновые челюсти (холодное, 1к10+4, ББ 1к10).
†Меняющийся размер: количество ран этого существа меняется в зависимости от успеха призыва

Панцирник-воитель (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	28	32	7 49	37	36	35	32	38	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: X
Броня: 11
Общий БВ: хитиновая броня (Всё по 3)
Умения: Бдительность (Вос), Выживание (Вос)+10, Допрос (СВ).
Таланты: Быстрая атака, Всё видавший, Ледяное сердце, Неистовство
Особенности: Сверхъестественная Выносливость (+3).
Оружие: родовое хитиновое оружие (холодное, 2к10+3, ББ 2, Калечащее (2)).
Снаряжение: рваная одежда, сшитая из сброшенной планетарной кожи, самодельные инструменты и оружие, ценные костяные фетиши

Магна-вошь (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	01	8 41	58	38	21	38	20	12	--

Скорость передвижения: 10/16/22/40
Количество ран: 22
Броня: хитиновая броня (Всё по 4)
Общий БВ: 8
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Выживание (Вос), Парирование (ББ), Уклонение (Лов)+10
Таланты: Амбидекстрия, Бой вслепую, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Обострённые чувства (Обоняние), Подскок, Трудная мишень, Яростный натиск
Особенности: Зверь, Коренастое, Ползучее, Размер (5), Сверхъестественная Выносливость (+3), Смертоносное природное оружие, Четвероногое
Оружие: лапы-косы (холодное, 2к10+4, ББ 2).
Снаряжение: нет.

Рой гигантских мясных мух (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	01	05	8 22	35	07	45	14	01	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 60+
Броня: нет
Общий БВ: 8
Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов)+20
Таланты: нет.
Особенности: Демон (+2), Зверь, Летун (4), Ночное зрение, Потустороннее, Размер (2), Разносчики радости Чумного бога†, Сверхъестественная Выносливость (+6), Стая
†Разносчики радости Чумного бога: всякий раз, когда это существо попадает по врагу атакой в ближнем бою (независимо от того, был ли нанесён урон) цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости**. В случае провала, цель должна сделать бросок по **таблице 2-1 «Дары Чумного бога»** (см. стр. 38) и немедленно принять результат. Неживые создания (а также существа, неподверженные болезням), невосприимчивы к этой особенности.
Оружие: заразная пасть (холодное,1к5–3, ББ 0).
Снаряжение: нет.

Преграда

«Странствуйте по Вихрю, милые мои! Путешествуйте свободно, путешествуйте далеко! Несите дары и благословения Гнилого отца! Вы – его любимые вестники; у вас не должно быть ни позволений, ни преград!»

- перехваченная передача с алактийской свалки

Преграда – это невзрачный шарик, в нескольких неделях безрадостного пути от Тринадцатой станции Прохода, покрытый желтовато-бурыми песками, страдающий от бурь и постоянных потоков энергии Варпа, что кружат вокруг него. Это один из Сумеречных миров на внешней границе Вихря, чья известность как святого места для Владыки разложения превратила его в цель лихорадочных паломничеств множества последователей Нургла. Преграду окружают мифы и легенды, а ржавые, кособокие суда культистов регулярно останавливаются здесь, чтобы высадившиеся пассажиры могли поискать тут знак расположения своего господина.

Путь к Преграде

Планетарная система, где находится Преграда, расположена на пути варп-течения, известного как Чёрный водоворот, что подхватывает корабли, идущие через облака остовов со стороны Тринадцатой станции Прохода, и бросает их в круговерть, что несёт жертв прямо к сердцу Вихря. Водоворот трусливо огибает область космоса, именуемую Анафемой и широкой спиралью простирается по Сумеречным мирам. Угодить в Чёрный водоворот – это всё равно, что нестись по бурной реке на утлой лодчонке, неумолимо приближаясь к головокружительному водопаду. Потоки Варпа бросают и терзают угодившие в них суда миллиардами когтей, не давая покоя экипажу и хохоча над его надеждами на спасение.

Те побитые корабли, что пережили объятия Водоворота, появляются в относительной близи от Преграды. В центре её системы тускло светит коричневый карлик, вокруг которого вращаются болезненная, пустынная Преграда и её спутники – Алактия и Мегария. Грязный и тусклый свет безымянной звезды создает узкую зону обитаемости, в которой пребывают Преграда и её луны, пойманные на невообразимо узкой орбите.

Периодически все три небесных тела испытывают прикосновение бледного не-света Чёрного водоворота, что медленно струится вокруг них загадочными каскадами непостижимых энергий. Там, где эти энергии касаются планеты, они принимают облик свирепых бурь, что медленно ползут по поверхности и уродуют её.

Попавший в систему Преграды, случайно или намеренно, столкнётся с небольшой, но грозной эскадрой ветхих мониторов системной обороны и лёгких рейдеров, базирующихся на ржавой Алактии. Эта флотилия – Септет – необычна для Вопящего вихря своей доброжелательностью к чужакам. Как правило, гостей тепло и дружески встречают, славя Владыку разложения и приглашают заняться своими делами. Ничто, кроме ярко выраженного поклонения Тзинчу или прямого намерения атаковать Септет, Преграду или её спутники не заставит эскадру изменить своему сердечному гостеприимству и радостным заверениями, что путники могут принимать участие во всем, что происходит на Преграде и её лунам. Септет сопровождает гостей, куда они пожелают в пределах системы, хотя явно стремится держаться подальше от чёрной луны, Мегарии.

Сама Преграда

Преграда – на удивление уродливый и тусклый мир. С орбиты его покрытая песком поверхность напоминает разлагающуюся, грязную плоть. Покрытая кратерами, что свидетельствуют о какой-то давно забытом доисторическом катаклизме, эта планета – всего лишь бесконечная мрачная пустыня, в которой порой встречаются маленькие чёрные озёра солёной или маслянистой воды, что неотвратимо подтачивают осыпающиеся берега.

Преграда и её спутники неуклюже вращаются вокруг своей слабой звезды и потому непредсказуемо пересекают Чёрный водоворот – поток чистой эфирной энергии, что не может существовать вне Вопящего вихря. Такие течения Варпа очень опасны для всех обитателей поверхности. В случае Преграды, первые касания Водоворота взаимодействуют с её слабым магнитным полем, порождая зловещее зелёное и жёлтое сияние – Аврору Ранцидус. Для тех, что странствует по поверхности Преграды, аврора – это предвестие великой опасности, подобное слепому пятну при глазной мигрени, что говорит о том, что скоро в атмосферу войдёт самое сердце Водоворота.

Истинные энергии Чёрного водоворота, проникшие на Преграду, подобны затхлой воде, пролитой в прогорклое масло. В воздухе эти огромные силы стягиваются в колоссальные серые и бурые грозовые тучи и вихри, размером с континенты, что поднимают в воздух мелкую пыль и несутся по поверхности со скоростью сотен миль в час, сметая всё на своем пути. Эти бури бушуют так часто, но так непредсказуемы, безжалостны и разрушительны, что на Преграде нет смысла строить постоянные жилища. Это постоянно разрушающийся мир, вечно гибнущий и переходящий из упадка и полный упадок. Именно эти свойства и делают его столь привлекательным для тех, кто поклоняется тёмному богу Нургла.

Посещение Преграды

Учитывая варп-штормы, что терзают атмосферу, высадиться на Преграду бывает не так просто. В любой миг по планете бродят две или три кошмарные бури, и умелый (или безумный) пилот должен высаживать пассажиров со всей осторожностью. К счастью, капитаны кораблей Септета держат на службе искусных лётчиков и счастливы предлагать их услуги в обмен на что-либо ценное – особенно их радуют новые интересные болезни, но старые запчасти для кораблей и иные странные символические дары тоже могут угодить им.

На Преграде очень мало постоянных поселений – это мир враждебен людям, на нём не хватает воды и солнечного света, чтобы выращивать даже самые неприхотливые растения. Хотя его тонкая, пыльная атмосфера содержит нужные вещества, чтобы аугментированный человек мог дышать, в воздухе слишком много микроскопической пыли, что забивает лёгкие, отчего гости планеты уже через несколько минут после высадки начинают отчаянно кашлять и хрипеть. Долгое пребывание на поверхности приводит к тому, что лёгкие наполняются кровавой пеной – если это не лечить, смерть неизбежна.

Небеса Преграды всегда серы и затянуты тучами, а солнце – лишь далёкое бурое пятно, чей неверный свет едва может пробиться через окружающую мглу. На планете есть невысокие горные хребты из осыпающегося песчаника и крошечные полярные шапки из желтоватого ядовитого льда, но большая часть Преграды остаётся пустыней.

Гнойня

Несмотря на суровый климат, на Прегради есть жизнь. Гостей планеты везут на поверхность в гремящих, ветхих челноках Септета и высаживают рядом с Гнойней – маленьким скопищем хижин и лачуг, где обитает около трёх сотен душ. Гнойня появилась и существует благодаря пилигримам из числа культистов Нургла в Вопящем вихре. Эта культура паломничеств, хоть и появилась лишь в последние десятилетия, кажется, прочно основана на древних ярких мифах и баснях. Разномастные сборища путников объединяет лишь общая преданность Нурглу, одержимость сбором новых интересных хворей и тяга к путешествиям. Они странствуют по всему Вопящему вихрю и за его пределами, подобно рою мух, что никогда не бывает в одном месте подолгу, а всегда с живостью ищет способа принести свою заразу на новые места, новые планеты, новые сектора. Существуют места, что служат точками сбора для этих прокажённых странников – особые места, что как-то необычно отзываются в глубинах их больных душ, и в которых паломники могут собраться, чтобы укрепиться в вере и обменяться болезнями. Гнойня стала одним из таких мест.

Городок состоит из временных жилищ, выстроенных из того, что культисты принесли с собой. Гнойня – хаотичное нагромождение лачуг, образующих беспорядочные трущобы. Больше всего людей живёт в палатках, но не редкость и хижины из коробок или фургоны, сложенные из костей. Вся Гнойня – это одна прямая пыльная «улица», стоящая на паре ржавых транспортных контейнеров имперского производства, давно погребённым в песках. Эти же контейнеры хранят сточные воды, но могут служить и убежищем от варп-штормов, что уничтожают всё на поверхности. Многие сочли бы идею оказаться на несколько дней запертыми в замкнутом и очень грязном помещении с сотнями других людей просто ужасной, но для местных нурглопоклонников это скорее развлечение и история, которую можно будет рассказать другим путникам в будущем. Некоторые в действительно ценят такой опыт, в шутку говоря, что «отдыхали на водах Преграды», будто описывая экзотический курорт на каком-нибудь райском мире Империума.

Частые варп-шторма то и дело разрушают Гнойню – это происходит два или три раза в год. Впрочем, местные жители – крепкий телом и духом народ. Переждав бурю в вонючем бункере, выжившие возвращаются на поверхность и собирают на пять миль окрест всё, что годится в стройматериалы, и начинают восстанавливать свои дома. Они видят в вечном цикле из строительства, упадка, разрушения и восстановления забавный символизм под стать их богу.

Гнойня – необычно спокойное и тихое место для гнезда хаосопоклонников. Между культистами порой случаются вспышки насилия, но обычно это происходит только, когда все спешат укрыться от надвигающегося шторма – местные воспринимают такие схватки как неприятные, но неизбежные обстоятельства. Кроме того, Гнойня – это скорее перевалочный пункт, чем полноценный город – здесь никто не задерживается надолго, а постоянных жителей вовсе нет.

Среди нурглитов на Гнойне, сложилась богатая изустная культура. Самая большая хижина, палатка или фургон в городе служат местом общих собраний культистов. Когда тусклое светило садится за горизонт, они пересказывают друг другу истории о Чумном отце и Прегради, что нередко считается священным миром Нургла.

Легенды Преграды

Для чумных культистов, что бывают на Преграде, стало обычаем проходить три этапа паломничества. Во-первых, они должны прибыть на планету и послушать легенды о тех, что странствовал в этих пустынях до них. Затем, пилигримы сами отправляются в пустоши, надеясь почувствовать биение гнилого сердца Нургла. И, наконец, тем, кто переживёт это путешествия (а таковых меньшинство) предстоит вернуться в Гнойню, рассказать о том, что им открылось, и чем они смогли заразиться.

Разномастные паломники Чумного бога стекаются на Преграду, ведомые верой в то, что между планетой и Нурглом существуют крепкая символическая и мощная колдовская связь. Они видят его оскверняющую руку везде – в вечных разрушительных варп-штормах и в горах, что медленно рассыпаются, становясь частью пустынь. Они верят, что Преграда – рай энтропии, мир, что пребывает в вечном распаде, место, где их бог судит, карает и испытывает веру своих последователей. Те, что по-настоящему хотят внимать Нурглу, должны прибыть сюда и отправиться в самое сердце выжженных Варпом пустошей, чтобы переживать видения и миражи, раскрывающие им планы их повелителя. Культисты верят, что здесь Нургл с грустью упрекает своих детей за неудачи, но потом великодушно возвращает на путь к величию и отпускает грехи, если их вера сильна и крепка, или карает, если она слаба, губя их души и отправляя прямо в Варп.

Паломники, что покидают Гнойню, уходя в пустоши Преграды, часто собираются в чумные караваны из десятков весело препирающихся друг с другом культистов. Те, немногие, что выживут, возвращаются в Гнойню изменившимися – обычно поодиночке или парами. Оставаясь весельчаками, они становятся более сосредоточенными, более преданными делу распространения даров Нургла по Вопящему вихрю. Они рассказывают о том, как завершили своё мрачное паломничество, а их словам внимают другие культисты. Пронзительными, булькающими голосами они повествуют о долгих скитаниях по выжженным пустыням Преграды и том, какие испытания они выдержали, о том, как хромая, натирая ноги в кровь они без конца шагали по острым камням, как заканчивались припасы и приходилось пожирать зловонное и больное мясо других паломников.

Пустыня костей

Вернувшиеся в Гнойню рассказывают о бескрайних жёлто-бурых песках, усыпанных костями. Сперва встречаются отдельные части скелетов и черепа – культисты Нургла не обращают на них внимания, ведь по пути на Преграду повидали и не такое. Очевидно, что это просто останки других караванов, чьих паломников подвёл недостаток веры.

Однако вскоре костей становится куда больше. Теперь паломникам встречается по семь-восемь скелетов, лежащих как попало. Потом кости попадаются десятками. Затем сотнями, образуя вереницы, что тянутся на несколько миль. Наконец, пустыня будто бы вовсе становится костяной – песок уступает место бесконечной волне останков. Миллионы – быть может, миллиарды – трупов. Слезящиеся

горящие глаза выживших паломников полыхают нездоровым светом, когда они рассказывают о бескрайних полях пожелтевших сухих костей, медленно рассыпающихся в пыль под равнодушными серыми небесами.

Культисты спрашивают друг друга, откуда взялись все эти кости. Догадок немало. Одни говорят о великой войне, что гремела на Преграде в давние эпохи. Другие считают, что в пустыне лежат костяки бесполезных рабов, сброшенные с орбиты тёмными магосами Алактии. Более разумно предположить существование великой цивилизации, что пала жертвой великой чумы – такие теории всегда вызывают среди слушателей большое оживление. Те же, кто прошли паломничество сами, качают бесформенными головами и говорят, что это останки тех, кто умер на службе Нургла, таинственным образом перевезённые сюда другими его последователями. Они грубо утверждают, что Преграда – это гноящийся глаз самого Нургла, и пройти по ней – значит привлечь его внимание, и те, кто заслуживает его милости, будут вознаграждены, остальные – погибнут, а их тела будут выброшены на Преграду, чтобы рассыпаться в прах.

Безбожники

Рассказчики почуют своих восхищённых слушателей историями о том, как Нургл весело испытывает путников встречами с безбожниками – теми, кто погиб на службе Нургла, утратив любовь своего покровителями, что точила бы их души изнутри. Паломники говорят, что после многих дней пути по костяной пустыне, когда питаться приходилось редкими оставшимися на костях кусочками мяса, путники сталкиваются с восставшими мертвецами. Эти «безбожники» получаются из лучше всего сохранившихся тел, на которых осталась даже одежда. Ужасные, покрытые песком иссохшие трупы поднимаются на изуродованные ноги и ковыляют к паломникам, разевая рты в беззвучных криках ревности и ненависти, оплакивая оказанную им благосклонность, выраженную в продолжающемся существовании. Эти жалкие останки павших слабы по одиночке, но постепенно собираются большими толпами, и вот к путникам бредут уже десятки безбожников. Их нельзя уговорить, с ними нельзя сторговаться – паломник должен сокрушить их, обратить во прах – говорят, что это зрелище радует Нургла, ибо служит символом того, что как всё на свете обращается в прах.

Толпа безбожников (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	01	25	30	21	16	32	20	11	-Х

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 45
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос)
Таланты: Обострённые чувства (Слух)
Особенности: Ночное зрение, Потустороннее, Природное оружие, Разносчики радости Чумного бога†, Страх (2)
Оружие: гнилые клыки и иссохшие когти (холодное, 1к10+2, ББ 0).
Снаряжение: рваные лохмотья и обрывки иссохшей кожи.
†Разносчики радости Чумного бога: всякий раз, когда это существо попадает по врагу атакой в ближнем бою (независимо от того, был ли нанесён урон) цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости**. В случае провала, цель должна сделать бросок по **таблице 2-1 «Дары Чумного бога»** (см. стр. 38) и немедленно принять результат. Неживые создания (а также существа, неподверженные болезням), невосприимчивы к этой особенности.

Разрушенный храм

Те немногие паломники, что пережили нападения орд безбожников, в итоге пересекают костяную пустыню, оставляя позади выбеленные черепа, и вступают в новые земли, что когда-то прежде были огромной вулканической равниной.

Здесь культисты днями шагают по безмолвной, совершенно пустой местности, где нет ни одного ориентира выше нескольких дюймов. Небеса покрывает тьма, которую нарушают лишь несколько слабых звёзд. Две луны над головами паломников непостижимо сменяют друг друга, закрывая звёзды и порой вызывая затмения тусклого солнца. Блестяще-чёрная Мегария навевает глубокий упадок духа и отчаяние – тех, кто слишком долго смотрит на неё, охватывает несчастие. Когда в небе появляется Алактия, паломников обуревает радость и жажда деятельности, даже если они уже обезумели от голода и жажды, а единственным их имуществом остались старые лохмотья.

Горстка тех, кто оказывается в силах пережить это сумасшествие путешествие, описывают, как после не то дней, не то недель пути по чёрным, хрустящим под ногами, пескам, небеса чернеют, предвещая варп-шторм. Все уцелевшие мрачные паломники рассказывают, что они ждали, как визжащая и завывающая буря разорвёт их в клочья, но она, будто наделенная разумом, двигалась к горизонту. Сказители говорят, как шли за бурей, ведомые неким подсознательным чувством, что их зовёт за собой вой ветра.

Шествие продолжается целую вечность, но в итоге шторм приводит паломников к зданию, что кажется низким и совсем маленьким. Но лишь приближаясь культисты осознают, насколько оно на самом деле огромно и как далеко. Даже чтобы разглядеть его получше понадобятся часы пути, что сложатся в дни.

Каждый рассказчик по-своему описывает этот храм – возможно, каждый культист видит его по-своему. Некоторые говорят о разбитых колоннах сотен футов в обхвате, что прежде тянулись в небо на километры и поддерживая крышу, массой превосходившую многие города. Другие упоминают старые шпили или купола, а третьи говорят об одном-единственном осевшем под собственным весом зиккурате. Так или иначе, все вернувшиеся из пустыни называли это здание «храмом», хотя размерами он мог бы заткнуть за пояс любые святилища, кроме самых больших соборов, что воздвигают в Империуме в честь Бога-Трупа. Храм, некогда выстроенный из какого-то чёрного камня, всегда описывают как разрушенный, и единогласно утверждают, что он продолжал осыпаться и разваливаться прямо у них на глазах – будто бы откуда-то постоянно падали плиты и кирпичи, а иные архитектурные приметы здания гибли. Разрушенный храм – так его стали называть – стоит в само сердце кружащей вокруг него колоссальной бури.

Воплощённая ярость богов

Движущиеся к вихрю, что кружит над Храмом, чёрные тучи болезненно сжимаются и рассыпаются тысячами звероподобных крылатых тварей, что стекаются к выщербленным перекрытиям Разрушенного храма. Мрачные паломники говорят, что эти фурии суть демоны, рожденные из душ безбожников, чьи тела устилают костяную пустыню. Они ревут как звери, царапают базальтовые стены, но не трогают паломников, идущих к храму.

Фурия Хаоса (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
37	15	32	35 (4)	30	11	38	27	09	05

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 15
Броня: нет
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос), Псичувство (Вос), Уклонение (Лов)+20.
Таланты: Обострённые чувства (Обоняние).
Особенности: Демон (+1), Зверь, Летун (5), Ночное зрение, Потустороннее, Смертоносное природное оружие
Оружие: когти и клыки (2к10+3 Р, ББ 1к5, Разрывающее).
Демоническое присутствие: все враги в пределах пяти метров от фурии получают штраф -5 на проверки Силы воли.

Внутри храма, запятнанного демоническими следами фурий, что были здесь столетиями, паломники видят выбитые на стенах мелкими, едва различимыми буквами имена. Этих имён миллиарды – они покрывают все внутренние стены, каждый уголок и каждый светильник. Мрачные паломники утверждают, что некий незримый, смрадный учётчик выбил эти имена в бессмысленной и бесплодной попытке постичь вселенную и навсегда погрузить её в состояние вечного

упадка. Здесь единицы выживших принимаются искать на стенах собственные имена – наличие такого докажет, что его обладатель – достойный слуга Гнилого отца. Храм столь велик, что поиски могут затянуться на недели – паломники доходят до того, что начинают поедать трупы павших товарищей и собирать лестницы из их костей, чтобы прочитать имена на самых высоких стенах.

Те же, кто признают, что не в силах выполнить эту невозможную задачу, мгновенно станут добычей вечно бдительных фурий, а их души, вырванные из тел, пополнят ряды этих чудовищ. Тех же, кто сохраняет бодрость духа и упорствует в выполнении кажущейся бессмысленной и невыполнимой задачи в итоге ждёт награда – они увидят своё имя, крошечными неверными буквами выбитое в каком-нибудь тёмном закоулке циклопического храма. Найти своё имя – значит доказать, что ты истинный слуга Нургла. Каждый переживший мрачное паломничество описывает, что в этот знаменательный миг он чувствовал взгляд самого Повелителя разложения и слышал его доносящийся издали одобрительный смешок. Фурии бессильно кричат, видя, что ещё одна душа ускользнула из их когтей, возвращаются в сердце бури и проваливаются в небытие, позволяя паломникам беспрепятственно продолжить путь.

Тучный пилигрим

Мрачные паломники, что сумели преодолеть костяную пустыню и выдержать проверку в Разрушенном храме, очевидно, превосходят стойкостью и опасностью тех, кто пал на этом пути. Нургл замечает их крепость, но у него есть для них последнее испытание.

Когда прошедшие паломничество вспоминают, что тогда пережили, их глаза сияют, а голоса – дрожат от того, что глотки наполняются нездоровой слизью. Путешественники рассказывают, как они, в одних лохмотьях, страдающие от голода, жажды и видений, едва не гибнущие от болезней, что осаждали их годами, наконец встречают одного тучного паломника, что едет в телеге, собранной из костей и запряжённой худосочным пони, чья рваная и гниющая кожа мешком висит на тщедушном тельце. Они рассказывают, как толстяк приглашает путников отдохнуть, сев к нему в повозку, угощает вонючей едой и солоноватой водой и заботится о своих гостях, когда их одолевают всё более и более страшные приступы лихорадок.

Мрачные паломники мечтательно вспоминают дни, что они провели в компании этого толстяка и, к восторгу слушателей, пытаются изобразить его густой глубокий бас и весёлый смех. Они рассказывают, что загадочный спутник предлагает поиграть в загадки, но ни один из мрачных паломников не рассказал, какую загадку предложили ему. Наконец, сказители с радостью провозглашают, что их спаситель был самим Нурглом во плоти, что испытал их веру и счёл их достойными путешествовать дальше и заражать мир.

Обычно это оказывается слишком – слушатели гневно обвиняют рассказчиков, что те заврались и дошли до богохульства. Мрачные паломники встречают эти нападки с не меньшей яростью, и увечные руки всех присутствующих неотвратимо тянутся к ржавым кинжалам. Обычно находится хриплый голос разума, что примиряет спорщиков, говоря, что тучный пилигрим – должно быть, один из аспектов Нургла или служащий ему великий демон. Гнев утихает и начинаются сдержанные споры о природе демонов Нургла и том, насколько тонки и академичны различия между богом и великим демоном. Все соглашаются, что тучный пилигрим воистину благословлён тем, что пережил своё паломничество, и все присутствующие воздают хвалу Повелителю разложения.

Прошедшие последнее испытание становятся избранными Нургла и входят в число самых преданных его слуг. Никто не знает, что происходит с неудачниками – возможно, их тела остаются на Прегради навсегда в грудах присыпанных пылью костей посреди пустыни, а стенающие души навечно отправляются в безумный Чёрный водоворот.

МЕГАРИЯ

«Пройди двести шагов по проклятой луне. Там, затаив дыхание, тебя ждёт высшая истина»

- Многоглазая, оракул Хаоса

Безмолвная Мегария мрачно и зловеще висит в серых небесах Преграды. Это совершенно чёрная сфера – она будто бы поглощает сам свет и излучает суровую и ощутимую опасность.

Путешествие на Мегарию – почти самоубийство; любой корабль попадёт в гравитационный колодец, которого не ждёшь от небольшого спутника. Мегария меньше тысячи километров радиусом, но при приближении к ней корпус судна начинает дрожать от напряжения, аварийные сирены – выть, а датчики определяют гравитационное поле, что было бы под стать дюжине Солнц. Ни один корабль, отправившийся к Мегарии, не вернулся – все разбились о её поверхность, погибнув под собственным весом, тысячекратно увеличенным силой притяжения спутника.

Эта луна чем-то напоминает нейтронную звезду – хотя её размер и тот факт, что она остаётся спутником Преграды, вращающимся по устойчивой (хоть и эксцентричной) орбите, указывает на то, что это нечто иное. Для большинства посетителей системы, Мегария остаётся тревожной загадкой.

Впрочем, для служителей Нургла это ещё одно священное место, символизирующее вечную битву с отчаянием и смертью. Мегария олицетворяет смерть, конец всего, окончательную погибель и уничтожение. Именно страх перед ней придаёт Нурглу сил. Могучие колдуны, что служат Повелителю мух бывают на Мегарии, желая напитаться её губительными энергиями и получить видения.

АЛАКТИЯ

«Они сказали, что магосы Морбос на удивление искусны в применении мусорного кода. Если эти слухи правдивы, а я смогу добыть их секреты, ни один машинный дух не будет в безопасности от моих вирусов!»

- Родан Поликхарп, вирусолог-виртуоз с Адолораты

Третье крупное небесное тело в системе Преграды – это Алактия, что по всему Вопящему вихрю известна как «луна-свалка». Из космоса её покрытая ямами и ржавым железом поверхность похожа на перезрелый, гниющий рыжий плод, вокруг которого кружат мухи. Эти «мухи» на самом деле – торговые флотилии тёмных техножрецов Алактии, магосов Морбос, которые превратили свой мир из пустого места во влиятельную силу.

Алактия – это самый пригодный для жизни мир в системе Преграды (но с учётом крайне негостеприимной природы всей системы это не слишком высокая похвала). У неё тонкая, едкая атмосфера, в которой может существовать человек, избавленная от жутких варп-бурь, что бушуют на Преграде, или убийственной гравитации Мегарии. Поверхность этого спутника, за исключением нескольких голых посадочных площадок, что служат здесь простыми и грубыми космопортами, полностью покрыта ржавыми механизмами, чьи горы образуют настоящие башни в сотни футов высотой. Алактия ломится от дряхлой машинерии, что магосы Морбос добывают по всему Вопящему вихрю и пространству Коронус. Здесь есть маленькие, безнадёжно загрязнённые моря, куда сливают химические отходы с исполинских свалок старой техники и механизмов, устроенных на их берегах. Сейчас эти «водоёмы» служат лишь для того, чтобы создавать ядовитые осадки, что покрывают всю Алактию мрачной коркой ржавчины.

Система Преграды занимает стратегические важное местоположение рядом с Тринадцатой станцией Прохода. С незапамятных времён она привлекала внимание врагов Империума, что путешествовали свозь кошмар Вопящего вихря и пространства Коронус. Около трёх столетий назад, немногочисленный еретехнический культ, поклонявшийся Нурглу и действовавший вместе с крупной пиратской эскадрой из Коронуса, пересёк Вопящий вихрь и обнаружил Преграду, что пришлась сектантам по душе. Первопроходцев впечатлили символические связи этой системы и Владыки разложения – они решили остаться и превратить это место в угодное им.

Еретехи, с тех пор именуемые магосами Морбос, не имели той глубокой духовной скверны, коей наделены биоманты Корчащегося мира, и не владели нечестивыми технологическими познаниями, как гвельфские кузнецы Варпа. Их творения были грубыми, простыми и практичными, но столь же наполненными извращёнными энергиями Вопящего вихря. Магосы не ставили перед собой столь амбициозных целей как создание новой жизни или вселение демонов в машины. Алактийские еретехи считали себя скорее ремесленниками и торговцами, что всегда готовы помочь обитателям Вопящего вихря в обслуживании их неизменно потрёпанных кораблей. Магосы Морбос не вылезают из поношенных и латаных-перелатанных пустотных костюмов и ползают по корпусам стоящих на приколе древних кораблей как насекомые – по трупу выброшенного на берег кита.

Магосы Морбос с готовностью принимают плату рабами или добычей, но особенно они интересуются сбоящими механическими устройствами – чем старше, сложнее и неисправнее, тем лучше. Вместо этого посетители могут заразить одного из магосов новой интересной хворью или позволить еретехам распространить среди экипажа какой-нибудь технонедуг и вирусный код.

ТОПЬ

«Ты поклоняешься плоти, культист – вкусной, чувствующей, красивой плоти. Твоя битва проиграна. Ты умираешь, познав истину плоти – из плоти все мы восстали и в неё же обратимся, когда Повелитель всего пожелает этого»

- Гарлеа, приорнит с Топи

Взглянув на Топь издали, сложно увидеть что-то кроме массы серо-белых облаков, что кружат над пустынными бурыми пейзажами, раскинувшимися на всю планету. Здесь нет гор, морей или плодородных полей – встречаются лишь плоские сланцевые плиты или небольшие мрачные болота. Топь – ровная, однообразная и грязная равнина, постоянно страдающая от дождей, что вечно идут по всей планете. Несмотря на существование устойчивой атмосферы, жизни здесь почти нет.

Немногие колдуны и еретехи, достаточно неудачливые, чтобы оказаться на Топи, строят бесконечные теории о том, почему и как обезлюдела планета – самыми расхожими считаются предположения, что когда-то её затянуло в Варп, что её зачистили дикие ксеносы или деяния магоса-отступника Биологис. Истина же скрыта потоками времени, но достаточно честолюбивый или глупый искатель может обнаружить следы былой истории.

Почти постоянный дождь не просто вызывает гниль и болезни у живых – весь мир пребывает в цикле вечного распада. Немногочисленные сланцевые плиты в наименее вязких грязевых морях порой сдвигаются, открывая путь в недра, запечатанные тысячелетия назад во время бурного путешествия планеты через Варп в Вопящий вихрь. Большинству самых преданных проклятому Империуму Человека эрудитов и величайшим из еретических схоларов подлинная история Топи ведома лишь урывками, а те, что отваживаются на собственные археологические экспедиции, обычно не возвращаются из вечно бурлящих подземных пещер.

Джунгли этого некогда цветущего мира, полного колоссальных растений, стали столь заразны и смертоносны, что с ними не сравнится ни одна планета в галактике. Токсичные леса и болота и обитающие в них ядовитые звери вынудили местных людей – самую разумную и преобладающую форму жизни на планете – пожирать своих мёртвых, чтобы выживать. Осаждаемые природными опасностями невольные каннибалы сами собой склонились перед Властелином чумы, дабы обрести защиту от тысяч болезней, что плодятся на Топи.

После этого не потребовалось больших формальностей, чтобы инквизитор Вардаск признал Топь недостойной возвращения в Империум и воззвал к своему ордену, прося об Эктерминатус Экстремис. Местные гадатели по внутренностям увидели в их переплетении гибель своего мира, ниспосланную далёким Лжеимператором и несомую самыми свирепыми патогенами, что известны живым существам. Был подготовлен грандиозный обряд, и все

самые верные последователи Нургла собрались в Вирулусе – столице планеты – дабы молить Чумного отца о защите. Нургл решил помочь своим служителям. Губительные силы появились возле Топи, игриво сорвали «Нигило Ордере» с орбиты, заставив всю остальную эскадру отступить, в надежде, что вирусные бомбы на борту сбитого корабля сделают свою работу. Великий осквернитель распростёр свои губительные объятия над Вирулусом и вобрал в себя «Пожиратель жизни», начинённые которым бомбы упали на Топь. Не была числа послушникам, погибшим от болезней, исходившим от Нургла, ибо их тела, как и многие растения, не смогли уцелеть в такой близи от своего покровителя.

Когда Повелитель мух отвёл свой взор от Топи, реактор «Нигило Ордере» наконец взорвался – близость Чумного отца вызвала такой энергетический скачок, что весь мир был выброшен в Варп, отдан на волю волн Эмпирея и в итоге оказался в Вопящем вихре. Странствие через Имматериум потрясло хрупкое ядро планеты и освободило большие воздушные карманы, выпустив на волю демонов, что и поныне обитают на её поверхности. Ранее копившиеся в недрах Топи газы оказались выброшены в атмосферу, что вызвало проливные дожди, не прекращавшиеся десятилетиями. Долгий дождь очистил каменные плиты, вывернутые землетрясениями, но смыл в грязевые моря и океане остальные куски суши. Те, что пережили этот катаклизм, рассказывают о неминуемой гибели, что ждёт всех, кто осмелиться отправиться в недра Топи.

Изо всех изначальных последователей Нургла Долгий дождь пережили лишь один или два миллиона топляков, половина из которых погибла в предсмертных муках «Нигило Ордере». Выжили лишь те, что столетия назад были избраны самим Нурглом – он позаботился о том, чтобы ещё их предки перенести отобранные им болезни и положили начало новым семействам. Вожди, что принимают под свои знамёна выдающихся топляков – от мудрых приоритов до свирепых жрецов смерти – сами того не зная, протягивают руку истинным посланникам Владыки мора, что несут его заразное благовещение во все концы галактики.

Люди расселились по Топи из Вирулуса на отдельные сланцевые плиты, что служат единственными участками твёрдой земли на планете, неся с собой образцы из сверхзагрязнённых болот, переживших явление самого Нургла, в тщетной надежде вырастить что-то съедобное. Истощённые и оголодавшие, они селятся вдали друг от друга, создавая династии, в которых через поедание мозгов из поколения в поколение передаются родовые болезни. Сильнейшие из топляков и иные одарённые Хаосом от природы, что удостаиваются причаститься свежих мозгов, образуют правящую верхушку планеты – могучих колдунов-приорнитов.

Эти прожорливые отпрыски болезней воплощают в себе самые сильные психические способности, даруемые Нурглом и служат орудиями Великого осквернителя на этой планете. Традиции размножения и отвратительная еда выработали у приорнитов генетический изъян, суждённый всем детям Чумного отца эоны назад – каждый тысячный топляк наделен сильнейшим иммунитетом к болезням. Эти несчастные – пирионы, как их называют прародители – становятся жертвами жрецов смерти. Их потрошат, а их плоть оскверняют Гнилью Нургла, прежде чем съесть.

Из ритуальных груд отвергнутой человечины воплощаются демоны Властелина мора во всём гнилом великолепии. Богохульные обряды творились веками, а потому теперь порождения Повелителя мух бродят по грязевым равнинам Топи, разнося те немногие хвори, которыми яростно защищающие свои владения местные ещё не страдают.

Вирулус

Если у Топи и есть столица, то это Вирулус. Расположенное в укрытии, что даёт немалый кусок обшивки, оторвавшийся от «Нигилус Ордере», это поселение живёт и умирает, повинуясь минутным прихотям Кейсари, благословлённого Чумным богом. Кейсари Вирулусский жиреет на мозгах всех, кто погибает вблизи его владений, десятилетиями обжираясь деликатесной нервной тканью тысяч простолюдинов. Чем больше растёт его город, тем больше на Топи появляется демонов.

Сейчас по окраинам этого беспорядочного поселения бродят уже десятки чумоносцев, нурглингов, зверей и гнилых мух, заботясь о том, чтобы все трупы были собраны и доставлены на пир Кейсари. Этот сверхсильный приорнит стал похож на самого Чумного отца – у него раздутое, гниющее тело, поражённое множеством болезней и хворей, а невероятные психические способности деспота усиливаются изготавливаемой исключительно для него отвратительной питательной пастой. Ценные мозги всех умерших в Вирулусе собирают с один огромный чан, полный странных жидкостей, что обеспечивают Кейсари его ментальную мощь.

Вирулус – это очень опасное место, это мир где вороны выклёвывали бы друг другу глаза, если бы их давно не съели те выродившиеся люди, что называют Топь своей родиной. Здесь можно найти цивилизованные места, но большинство жителей боится их.

Таким образом, очень немногие готовы по своему почину отправится на Топь, и ещё меньше – оставаться там дольше, чем того требует абсолютная необходимость. Кейсари знает почти обо всём, что происходит на планете (а это не так уж много) – он получает это знание вместе с пожираемыми мозгами. По Вирулусу ходит множество слухов (как правило, о еде), но правды в них почти нет. Кейсари заинтересовал тот, где говориться о тайном хранилище в обрушившейся грязевой пещере в нескольких днях пути от города. Если слухи не врут, в этом схроне укрыт осквернённый Варпом вирус «Пожиратель жизни», заключённый во временной ловушке, что продлила время его существования в миллиарды раз.

До Кейсари доходят и более тревожные слухи, что заставляют его собирать и готовить свои нечестивые воинства, чтобы расправиться с растущей угрозой. Где-то вдали от Вирулуса один пирион перенёс несколько мучительных приступов Гнили Нургла, отчего стал невероятно могучим псайкером. Хотя народ боится этого ненормально чистого изгоя и бежит от него, его сила уже вошла в легенды, что рассказывают о странствиях чистого псайкера по грязевым равнинам. Кейсари рад мысли, что однажды он воссоединиться с Великим осквернителем, но не спешит делать это, а мысль о том, что «проводником» ему может стать какой-то пирион, вызывает у деспота отвращение.

Правдивы ли слухи или нет, в бескрайних грязевых равнинах скрывается и иная опасность, к которой Кейсари всегда готов. Тысячи тел погибших во время Экстерминатуса Экстремис смешались с самой землёй Топи, но души несчастных уцелели. Так на равнинах рождаются лутоморбы – чудовища размером со звёздный корабль, собранные из грязи и трупов, без разбору топчущие и людей, и демонов.

Загадки Топи

В погоне за тайнами, что окружают «Пожиратель жизни» и отчаянных попытках заслужить благосклонность Кейсари и щедрый стол на целую неделю, погибли сотни обычных топляков и несколько многообещающих приорнитов – тучный император отчаянно жаждет вкусить настоящих плодов местных урожаев, и вознаградит каждого, что поднесёт ему такие дары.

Не так давно по Вирулусу пронеслась весть, что некий псайкер-пирион начал собирать себе подобных и собирается принести их всех в жертву Чумному отцу в великом ритуале, что навсегда изменит Топь. Энергетические потоки Варпа несут в себе предзнаменование этого обряда, а психическое сияние этой банды можно узреть с другого конца галактики. Возможно, плодов такой гекатомбы будет достаточно, чтобы пирион или тот, кто сможет воспользоваться плодами его трудов, удостоился апофеоза.

Лутоморбы редко бывают столь крупными, чтобы угрожать Вирулусу – такие появляются реже, чем на Топи происходят затмения – но у Кейсари есть группа преданных (и щедро подкармливаемых) слуг, готовых заманивать чудовищ в глубины «Нигило Ордере» и простирающихся ниже пещеры. Если такой появится рядом с поселением, Кейсари щедро вознаградит любую банду, что сможет подчинить или ещё как-то отвадить монстра – быть может, в знак благодарности он даже поделится частицей своих еретических (и совершенно несъедобных) сокровищ, укрытых глубоко в плите. Охотники, жрецы смерти, приорниты и даже чужаки уже погибали в погоне за этими чудовищами.

Топляк-увечный

Увечными называют бледных, тощих человекоподобных созданий с мягкой кожей, больной плотью, нездоровыми наростами и лишёнными зрачков глазами, что заполнены лишь чернотой. Сквозь жёлтые заострённые зубы они неразборчиво выплевывают слова своего дикого наречия, звучащие тем более неразборчиво, чем больший трепет испытывает говорящий. Увечные худы как скелеты и сгорблены, их кожа – загрубела и порыта хитином, отчего когтистые руки становятся недурным оружием. Племена увечных поклоняются болезням и почитают тех, кого терзают самые страшные хвори.

Каннибализм столь же присущ увечным топлякам как болезни. Когда в руки жрецам смерти попадает пирион (или «чистый»), его немедленно убивают и пожирают (как и всех погибших здесь). Единственная часть тела, что не трогают эти ненасытные воины – это мозг, священный орган, вкушать который может лишь верхушка общества.

Топляк-увечный (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
33	22	32	4 33	29	21	32	17	15	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 9
Броня: омертвевшая плоть (Всё по 1)
Общий БВ: 4
Умения: Атлетика (Сил), Выживание (Вос), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов)
Таланты: Молниеносные рефлексы, Сопротивляемость (Токсины).
Особенности: Природное оружие, Сверхъестественная Выносливость (+1), Ядовитое (1)
Оружие: когти и зубы (1к10+3 Р, ББ 0, Примитивное [7], Отравленное [1]).

Приорнит

Некоторые топляки, одарённые Чумным отцом, становятся псайкерами. Такие дети – отпрыски знатных семейств, что передают свои способности из поколения в поколение благодаря поеданию мозгов, отчего у них развивается множество болезней мозга. Без постоянного пожирания нервной ткани (в особенности своих родственников) психический дар пропадёт, но кажется не случалось, чтобы хоть какой-то клан грозных (и вероятно безумных) топляков не имел своего приорнита.

Каждый приорит – поборник болезней; все они наделены Гнилью Нургла, но каждый с гордостью и покорностью Владыке чумы носит и иные хвори. Хотя они могут страдать от этих болезней, в бою дары Великого осквернителя делают их необычно сильными – их раны заживают быстрее, чем враг успевает наносить удары.

Приорнит (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
37	29	31	6 41	22	29	22	47	45	16

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 14
Броня: Ряса из гниющей кожи (Всё по 2)
Общий БВ: 6
Умения: Бдительность (Вос), Запретное знание (Нургл) (Инт)+10, Пси-чувство (Вос)+10, Уклонение (Лов)+10.
Таланты: Пси-рейтинг (3), Сопротивляемость (Токсины).
Особенности: Псайкер, Регенерация (1), Сверхъестественная Выносливость (+2). Ядовитое (1).
Оружие: жезл гнилых мыслей (1к10+5 У, ББ 3, Психосиловое, Отравленное (7)).
Психосилы: Область мора, Нерушимая плоть, Гниль Нургла (см. стр. 215–216 «Основной книги правил»).

Лутоморб

На Топи сама почва пропитана кровью, костями и мозгами, которые «Пожиратель жизни» превратил в единую органическую массу. Пока планета бродила в Имматериуме, некоторые части этой массы обрели сознание и превратились в чудовищ, что ныне известны как «лутоморбы». Эти исполинские создания поднимаются из грязевых равнин, их колоссальные тела состоят из множества трупов, складывающихся в уродливые конечности. Лутоморбы бродят по Топи, и ещё не нашёлся достаточно отважный или глупый учёный, чтобы попытаться изучить их (и выживший, чтобы рассказать об этом).

Легенды рассказывают о приорнитах и жрецах смерти, что сражались в нескольких важнейших битвах в истории этого мира, верхом на этих колоссах, но никто не может сказать, как они сумели приручить загадочных мрачных гигантов или договориться с ними. Лутоморбы неуклюжи, но по-настоящему опасны – их исполинские кулаки,

усеянные множеством сломанных и зазубренных костей, способны буквально вбивать врагов в землю. Если же жертва пытается убежать или просто оказывается слишком далеко, чтобы достать рукой, лутоморб может метнуть в неё кусок самого себя – при ударе трупы взрываются, обдавая врага градом костей и убивая всех вокруг места попадания. В бою такие чудовища постоянно ревут и стонут, разыскивая всё новых врагов, которых можно будет добавить к своему телу.

Лутоморб (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	29	14 81	15 70	28	15	19	35	11	--

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 120
Броня: нет
Общий БВ: 15
Умения: Бдительность (Вос)+10, Запугивание (Общ)+30, Логика (Инт)+10, Псичувство (Вос)
Таланты: Боевое чутьё, Вихрь смерти, Погребальная песнь
Особенности: Коренастое, Многорукое (4), Неумирающее, Ночное зрение, Порождение кошмаров, Потустороннее, Природное оружие, Размер (7), Регенерация (7), Сверхъестественная Выносливость (+8), Сверхъестественная Сила (+6), Смертоносное природное оружие, Страх (4), Эхолокация
Оружие: огромные кулаки (холодное, 2к10+14 У, ББ 7, Оглушающее [2], Разящее [7]), брошенный труп (тяжёлое, 30 м., 1к10+14 У, ББ 3, Оглушающее [2], Взрыв [5], Разящее [4]).

Зверь Нургла

Эти туши гниющей демонической плоти едва ли более разумны, чем отродья, но столь же веселы и игривы как их крошечные родичи-нурглинги. Зверь ползают по полям брани, источая слизь и весело бросаясь на ближайших противников. Как только такой товарищ по игре будет задушен или задавлен насмерть, зверь отправиться искать новую цель своих жутких увеселений.

Зверь Нургла (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
43	34	52	12 43	25	16	34	34	16	07

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 25
Броня: нет
Общий БВ: 12
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос).
Таланты: нет.
Особенности: Варп-нестабильность, Демон (+3), Изрыгающие щупальца†, Коренастое, Ночное зрение, Ползучее, Потустороннее, Природное оружие, Размер (6), Регенерация, Сверхъестественная Выносливость (+5), Слизистый след††, Смертоносное природное оружие, Страх (3), Ядовитое (2).
Оружие: щупальца (холодное, 1к10+5 Р, ББ 0, Отравленное [2]).
Демоническое присутствие: все враги в пределах двадцати метров от зверя получают штраф -10 на проверки Силы воли.
†Изрыгающие щупальца: на спинах у зверей Нургла растут целые гнёзда щупалец. Тратя Полное действие зверь может предпринять проверку Дальнего боя и выбрать один из описанных ниже эффектов:
• **Облако мух**: зверя окружает облако кусачих насекомых. Он получает свойство Дымовое (7) (см. стр. 148 «Основной книги правил»); центром «дымного» облака считается сам зверь.
• **Зловонные газы**: зверь изрыгает поток невероятно смрадных газов. Все живые существа в радиусе десяти метров от зверя должны пройти **сложную (-10) проверку Выносливости** или будут Оглушены на 1к5 раундов.
• **Вредоносные жидкости**: зверь выплёвывает жидкость, что разъедает всё, к чему прикоснётся. Одна цель в пределах десяти метров от зверя должна пройти **сложную (-10) проверку Выносливости** или получить попадание, что наносит 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня.
††Слизистый след: зверь Нургла оставляет за собой полосу отвратительной слизи. Любой персонаж, что наступает на неё, должен пройти **сложную (-10) проверку Выносливости** или получить 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Нурглинг

Эти вредные и непостоянные демоны вылупляются из нарывов и бубонов, которыми усеяна мясистая шкура Великих нечистых. Они возятся и крутятся под ногами у других демонов, сея беспорядок, затевая игры и постоянно хихикая. Враги должны опасаться этих крошек-весельчаков и избегать их острых когтей – они оставляют больные и гноящиеся раны.

Нурглинг (Рядовой)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	07	13	4 25	25	16	16	43	25	01

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 70
Броня: нет
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос)+20.
Таланты: Быстрая атака, Нокдаун.
Особенности: Варп-нестабильность, Демон (+2), Потустороннее, Природное оружие, Смертоносное природное оружие, Стая, Страх (1), Ядовитое (3).
Оружие: зубы и когти (1к10+1 Р, ББ 4, Отравленное [3]).
Заражение ран: всякий раз, когда враг проваливает проверку Выносливости, вызванную свойством Отравленное от атаки нурглинга, он также получает 1к5 единиц урона Выносливости.

Чумной трутень

Кавалерия Нургла – одно из самых стремительных и опасных орудий Великого осквернителя. Когда раздаётся призыв к бою, самые важные чумоносцы и снисходительные к страданиям гнилые мухи подвергаются болезни, что сращивает их тела воедино. Они проходят преображение одновременно – наездник и его зверь образуют единое целое, более стойкое и могучее, чем его составляющие. Эти необыкновенные всадники носятся над полем брани, рубя врагов чумными мечами и поливая их мерзкой жижей из хоботков.

Чумной трутень (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 40
Броня: нет
Общий БВ: 12
Умения: Бдительность (Вос)+20, Псичувство (Вос)+10, Уклонение (Лов)+20, Учёное знание (Нумерология) (Инт), Языкознание (Язык Топи, ещё один любой) (Инт).
Таланты: Калечащий удар.
Особенности: Варп-нестабильность, Демон (+5), Летун (6), Ночное зрение, Потустороннее, Природное оружие, Сверхъестественная Выносливость (+2), Сверхъестественная Сила (+3), Страх (4), Ядовитое (4).
Оружие: чумной меч (1к10+11 Р, ББ 4, Сбалансированное, Отравленное [4]), чумной хоботок (Стрелковое, 30 м., О/–/–, 1к10+4 У, ББ 2, Убийственная слизь†, Отравленное [4]).
Заражение ран: всякий раз, когда враг проваливает проверку Выносливости, вызванную свойством Отравленное от атаки чумного трутня, он также получает 1к5 единиц урона Выносливости.
†Убийственная слизь: когда чумной трутень наносит урон этим оружием (после вычета очков брони и бонуса Выносливости), цель также получает 1к10 единиц урона Выносливости.
Демоническое присутствие: все враги в пределах тридцати метров от трутня получают штраф -20 на проверки Силы воли.

Абселлиот, глашатай Нургла

Демоны Топи не рассыпаются прахом, потерпев поражение – их останки смешиваются с почвой планеты. Вскоре после того как мёртвый мир появился из Варпа, в его пещерах воплотились тысячи демонов и там же погибли, когда грязевые пещеры забились потоками грязи во время Долгого дождя. Оставшиеся от них частицы силы Нургла слились в Абселлиота, истинного глашатая Нургла. Это единение порождённых Варпом сущностей приняло облик стаи паразитов, что обрушивается на поселения топляков, лишённые приорнитов, и пожирает всё, кроме сланцевых плит, на которых стоят дома из грязи и палатки.

Эта чудовищная масса омерзительных больных тварей парит над полями брани, сея заразу и среди врагов, и среди друзей. Оно странствует по грязевым равнинам Топи, упорно преследуя тех, кто оказался достаточно невезуч, чтобы перейти дорогу Абселлиоту, не имея приорнита, что мог бы утихомирить это древнее сознание. Даже голодные обитатели Топи не рискуют есть трупы, оставленные Абселлиотом, позволяя жалким останкам плоти сгнить или даже сжигая их на огромных кострах и обращая в пепел, что потом разметает ветер, разнося ещё больше болезней.

Абселлиот, глашатай Нургла (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
62	34	54 (7)	61 (14)	52	34	43	52	34	52

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 30
Броня: нет
Общий БВ: 12
Умения: Бдительность (Вос)+10, Псичувство (Вос)+10, Уклонение (Лов)+10, Учёное знание (Нумерология) (Инт), Языкознание (Топь) (Инт).
Таланты: Быстрая атака, Калечащий удар.
Особенности: Болезнетворное касание†, Варп-нестабильность, Демон (+6), Ночное зрение, Потустороннее, Природное оружие, Сверхъестественная Выносливость (+2), Сверхъестественная Сила (+2), Страх (4), Ядовитое (4).
Оружие: когти и зубы (1к10+7 Р, ББ 5, Разрывающее, Отравленное [4]), демоническая рвота (пистолет, 77 м, 2к10+5 У, ББ 4, Отравленное [5]).
Демоническое присутствие: все враги в пределах двадцати метров от Абселлиота получают штраф -20 на проверки Силы воли.
Облако мух: Абселион состоит и постоянно окружён густым облаком мух. Эти мерзкие насекомые дают демону 7 очков Брони, которая считается Укрытием (которое восстанавливается в начале каждого его хода). Мухи не мешают Абселлиоту видеть и не приносят штрафов.
Гниль Нургла: потратив Полудействие, глашатай может воззвать к Великому осквернителю и сотворить психосилу «Гниль Нургла», как если бы сам бы псйкером. Будучи демоном, глашатай Нургла не предпринимает бросков по таблице прорывов Варпа, но не владеет умениями смертных псайкеров, из-за чего всегда творит эту психосилу с Пси-рейтингом 3 и бросает кости по **таблице 6-2 «Психические феномены»** (см. стр. 210 «Основной книги правил Black Crusade»). Негативные эффекты этого броска не распространяются на самого глашатая. Творя «Гниль Нургла», Абселлиот лишается преимуществ от способности «Облако мух» на один ход – все насекомые облепляют выбранную псайкером цель этой психосилы, чтобы принести её ужасное «благословение» своего Повелителя.
†Болезнетворное касание: любые существа, поражённые рвотой Абселлиота или его атаками в ближнем бою, должны пройти **сложную (-10) проверку Выносливости** или получать штраф -20 на все проверки, предпринятые для того, чтобы атаковать Абселлиота. Штраф сохраняется до конца его следующего хода.

Танатор

Танатор – это древний повелитель Топи, самый старый и могущественный приорнит. Его колдовские способности ужасают, а подточенный червями и долгими годами правления разум всё ещё достаточно гибок. Чумной бог посылает своего верному слуге не только сверхъестественные дары, но и видения. Танатор ожидает прибытия нескольких могущественных еретиков, которым он должен помочь – это он слышал в жужжащем, булькающем шёпоте Повелителя мух. Хотя Танатор никогда не пренебрежёт волей своего тёмного бога, от любого, кто забредёт в его владения, он потребует уважения к себе – древнему и могучему покровителю гнили этого несчастного мира. Приорнит Танатор играет важную роль в «**Сердце Вихря**» – готовом приключении, что изложено в этой книге – именно он направляет еретиков к новым вершинам могущества и новым глубинам отчаяния.

Приорнит Танатор (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
32	19	23	43 (7)	16	55	22	77	65	34

Скорость передвижения: 1/2/3/6
Количество ран: 21
Броня: гнилая плоть (Всё по 1)
Общий БВ: 7
Умения: Бдительность (Вос), Запретное знание (Нургл) (Инт)+20, Псичувство (Вос)+20
Таланты: Пси-рейтинг (5), Сопротивляемость (Токсины).
Особенности: Псайкер, Регенерация (7), Сверхъестественная Выносливость (+3), Ядовитое (7)
Оружие: чумной посох-котёл (2к10+5, ББ 5, Распад [1] [см. стр. 41], Психосиловое).
Психосилы: всё психосилы Нургла (см. стр. 215–216 «Основной книги правил»).

Застывшее сердце

«Это здесь! Оно прямо перед нами! То, ради чего мы сражались. То, ради чего мы страдали. Красота. Ужас. Сама суть Хаоса на расстоянии вытянутой руки от нас. К оружию, братья!»

- последняя передача от Митра, Повелителя кровавых убийц

Нижний вихрь неподвластен разумным объяснениям. Сила Хаоса, что окутывает этот регион, не оставляет места таким идеям смертных, как пространство и время. Внутри этого царства возможно всё, а могущество богов Хаоса пребывает в зените. Миры, захваченные Нижним вихрем дики и неукротимы – выживать там могут лишь воистину пропащие и проклятые. В этом царстве правят демоны, а крики несчастных пронзают разум каждого, кто остаётся настолько в себе, чтобы слышать их. В центре кружащего кошмара лежит Застывшее сердце – мир, что существует в буквальном оке бури. Легенды, окутывающие эту демоническую планету, многочисленнее любых других, что ходят в Вихре, и хотя существуют записи о том, какие сокровища могут ждать на проклятой земле этого мира, нет никаких доказательств, что оттуда хоть кто-то возвращался.

Око бури

Даже для тех немногих, что спускались на демонические миры и возвращались, чтобы рассказать об этом, планеты Нижнего вихря – это сама преисподняя. Эти миры лишены всякой привычной жизни, кипят неукрощёнными энергиями Варпа и служат богам Хаоса площадкой для развлечений. Застывшее сердце, что описывают как мир равновесия, отличается от чудовищных пейзажей других адских планет. Подобно оку ярящейся бури, оно непохоже на иные миры, ибо здесь все Тёмные боги обладают равным могуществом. Застывшее сердце – это микрокосм внутри Вихря, поражённого бесконечными войнами за вечное владычество и абсолютное проклятие.

Безумцы, говорящие, что Застывшее сердце являлось им во снах и видениях, рассказывают, что на этой планете есть четыре надела, каждый из которых пребывает в идеальном равновесии и ведёт бесконечные войны со всеми остальными. Некоторые уподобляют это четырем временам года, ибо планета вращается по неустойчивой и постоянно меняющейся орбите, отчего все четыре владения постоянно смещаются и разрастаются. Немногие верят тем, кто говорит, что бывал на Застывшем сердце, но мудрейшие из обитателей Вихря не могут не обращать внимание на общие места в историях, что рассказывают эти сумасшедшие.

Полюса Застывшего сердца – ещё более странное место. Они наполнены сырой энергией Варпа, но свободны от власти богов Хаоса. Люди и мутанты, цепляющиеся на останки надежды или разума бредут сюда в последней отчаянной попытке вырваться из бесконечного цикла этого демонического мира. Увы, мучения, от которых они бегут, покажутся им блаженством в сравнении с тем, что ждёт на полюсах.

Для большинства обитателей Вихря, Застывшее сердце – это притаившийся ужас, скрытое сокровище и истинная ось, вокруг которой собирается сила Варпа. Многие знают, что добраться дотуда живым почти невозможно, а сохранить при этом хоть крупицу рассудка – нечего и мечтать. Тем не менее, многие пытались – каждого чемпиона гнали вперед рассказы о бесконечных богатствах, безграничном могуществе и легенды о великом непознаваемом динамо – реликвии такой непостижимый мощи, что её обладатель сможет решать судьбы миллиардов миллиардов душ.

Рок полководцев

Старая история, что рассказывают в Вихре, говорит о великом чемпионе Кандере Митре. Взор этого жестокого тирана был обращён не только на Империум, но и к центру самого Вихря. Убеждённый, что сможет покорить весь Вихрь, Митр начал поход, что принёс ему множество титулов и легионы верных воинов. Наконец, уверившись в собственном превосходстве, он направился прямо к Застывшему сердцу. Здесь все свидетельства о его завоеваниях обрываются, и хотя находятся еретики, утверждающие, что армии Митра были разгромлены, а они – чудом уцелевшие воины, бежавшие через Восходящую спираль, никто не говорит, что Митр мог выжить. Для многих, его судьба – предупреждение о том, что ждёт дерзнувшего украсть силу у богов Хаоса, и источник вдохновения для каждого безумца, что ищет власти над всем Вихрем.

Рок полководцев

Старая история, что рассказывают в Вихре, говорит о великом чемпионе Кандере Митре. Взор этого жестокого тирана был обращён не только на Империум, но и к центру самого Вихря. Убеждённый, что сможет покорить весь Вихрь, Митр начал поход, что принёс ему множество титулов и легионы

верных воинов. Наконец, уверившись в собственном превосходстве, он направился прямо к Застывшему сердцу. Здесь все свидетельства о его завоеваниях обрываются, и хотя находятся еретики, утверждающие, что армии Митра были разгромлены, а они – чудом уцелевшие воины, бежавшие через Восходящую спираль, никто не говорит, что Митр мог выжить. Для многих, его судьба – предупреждение о том, что ждёт дерзнувшего украсть силу у богов Хаоса, и источник вдохновения для каждого безумца, что ищет власти над всем Вихрем.

Неуправляемое спокойствие

Ходят слухи, что тем глубже мир погружён в Вихрь, тем спокойнее становится окружающий его Варп. Правда это или нет, но битва за превосходство между богами Хаоса бесконечна, и Застывшее сердце – одно из полей брани в этой древнейшей войне в галактике – в каждом его уголке ежедневно кипят битвы, в которых ни одной из Губительных сил не суждено одержать верх.

Царство сотворения

Застывшее сердце вращается, и сила Тзинча меняет его, уничтожая следы кровопролития, разврата и разложения, что оставил прошлый день. В это сверкающем царстве бесконечных вероятностей и изменчивой архитектуры, Меняющий пути творит новую жизнь. Повсюду скачут демоны-ужасы, земля расходится у них под ногами, повинуясь мимолётным желаниям Тзинча и порождая

Скованный князь

В глубинах Застывшего сердца кроется огромная камера, заключающая в себе князя демонов, столь могущественного, что одно его дыхание меняет форму окружающих стен. Толпы безумных мутантов суетятся подле него, стараясь поднести к трону своего владыки всё, чего он пожелает. Но князь не может даже пошевелиться – его сдерживают четверо уз. Одна – из сверкающих кристаллов, вторая – из полированной меди. Третья – полоса усеянной шипами кожи, а четвёртая – гнилая верёвка, которую князь не может разорвать. В своей темнице князь вытерпел вечность страданий, неспособный ни сбежать, ни сдвинуться с места, ни даже сесть на величественный трон, что стоит позади него. Никому нет дела до его громогласных криков – даже равнодушным Тёмным богам, что некогда дали ему всё.

великие хрустальные дворцы, возносящиеся из грязи, что осталась от Нургла. Невозможные демонические растения появляются на берегах многоцветных озёр, над которыми среди цепких ветвей парят крикуны. Мутанты всех форм и размеров шествуют по владениям Архитектора судеб – ненасытное желание перемен, что гложет их бога, постоянно искажает их тела. Демонические колдуны и колоссальные огневики выпускают сполохи непостоянных энергий в многоцветные небеса. Царство сотворения похоже на один большой праздник мощи Тзинча – но оно всё ещё смертельно опасно для врагов Великого заговорщика, и его разномастные армии спешат истребить всех уцелевших с прошлого цикла слуг Нургла, дабы обновить и изменить захваченные земли.

Обитатели владений Тзинча ведут вечную борьбу с приближающимися ордами Кхорна. Когда силы Властелина удачи движутся вперёд, их тылы превращаются в обманчивый кошмар из ловушек и ложных убежищ. Там воины Кхорна прорубаются сквозь паутину лжи и сражаются с мутантами, идущими в арьергарде сил Тзинча. Гнев слуг Кровавого бога неуклонно растёт, и в итоге они набрасываются на всех вокруг и даже истребляют друг друга. Такой гамбит служит Великому интригану хорошую службу, ибо хотя Четверо равны по силе, Кхорн остаётся самым ненасытным – он поглотит весь мир, если Меняющий пути не будет сдерживать его своими хитростями и иллюзиями.

Царство разрушения

Эта земля войны и всеобщего уничтожения – владения Кхорна и свидетельство его жестокости. Покрытое кровавой дымкой Царство разрушения задыхается в пепле убитых. Каждый день легионы Кхорна досаждают Тзинчу, снося его хрустальные башни и воздвигая на их месте горы черепов и омытые кровью убитых грубые каменные святилища. Кровопускатели ведут наступления на разноцветные земли Меняющего пути, собирая черепа всех мутантов, что посмеют заступить дорогу ордам Кровавого бога, а гончие рыскают по руинам, остающимся от владений Великого колдуна, охотясь за теми, кто прячется от гнева Повелителя битв.

Ярость Кхорна не знает пределов, но в его владениях это обоюдоострый меч. Пока одни легионы обагрённых воинов врубаются во владения Тзинча, другие сражаются друг с другом, стремясь превзойти всех в жестокости и

свирепости. Каждый день возносятся и гибнут новые чемпионы, каждый из которых собирает черепа до тех пор, пока мёртвых не станет больше, чем живых. Когда же Слаанеш входит в силу, эти пропащие души поддаются очарованию кровавых ритуалов и иных форм поклонения, что отвлекают от резни и отдают в руки наступающей сладкой тьме. Подобно хитрости Тзинча, разрушительная природа Кхорна не позволяет ему покорить всё Застывшее сердце, но неутолимая жажда резни толкает его воинства всё вперёд и вперёд, оставляя позади лишь смерть и страдания.

Царство одержимости

Соблазнительным шёпотом Слаанеш сулит воинствам Кхорна свободу от мучений битвы и новую жизнь, полную бесконечных наслаждений. Владения Слаанеш темны, затянуты густыми ароматными облаками и восторженно-мучительными криками, которыми наполняется воздух Застывшего сердца, когда власть над разорёнными войной землями уходит из рук Кхорна. Волей Слаанеш они превращаются в оплот всех мыслимых удовольствий, а там, где некогда текли реки крови и лежали устланные черепами поля, раскидываются цветущие луга и спокойные водопады. Многочисленные табуны демонических скакунов носятся по пастбищам в поисках новых впечатлений. Слуги Тёмного князя с любовью превращают руины кхорновых храмов в роскошные пыточные камеры и притоны запретных наслаждений. Эти святилища гедонизма и их смотрительницы-демонетки поглощают всех обитающих здесь безумных мутантов, не позволяя им уйти от сокрушающей волны ощущений, что наполняет каждый миг их жизней.

Жесткая ирония судьбы состоит в том, что бесконечная жажда новых, всё более острых ощущений сама по себе губит прихвостней Слаанеш. Когда цикл Застывшего сердце переходит в новую фазу, и смертные и демоны быстро теряют интерес к своему происходящему, и принимаются искать новых ощущений уже ради самого процесса, а не результата. Памятники, прославляющие Князя наслаждений остаются незаконченными, а те, кто остался изувеченным в ямах разврата, обречены медленно умирать там в страданиях, ибо их господа уже отдались ещё большим пресыщениям. Брошенные тем самым богом, что сулил им вечное наслаждение, эти несчастные не могут устоять перед обещаниями того, кто следует за Слаанеш – Нургла.

Царство увядания

Подобно голодному зверю, что истосковался по пище, марионетки Нургла набрасываются на владения Слаанеш с безумной жаждой. Когда Застывшее сердце переходит в свою последнюю «фазу», та четверть мира, что ранее оглашали восторженные крики экстаза, захлёбывается зловонной волной болезней и разложения. Жалкие создания, что остаются после худших оргий Тёмного князя быстро гибнут, чувствуя, как переносимая мухами чума и мерзкие газы перебивают привычные слугам повелителя наслаждений утончённые ароматы. Волны нурглингов поглощают немногочисленных глупцов, что остаются защищать владения Слаанеш, а пикирующие чумные трутни хватают выживших и бросают их в колоссальные котлы, полные пузырящейся заразы. Луга и реки, что манили тысячи людей, гниют и скорчиваются, превращаясь в болота и топи. Великие нечистые – их новые садовники – заботятся о своих владениями, а разлагающиеся мутанты бродят вокруг, распространяя дары Нургла.

На то краткое время, что господствует Нургл, эти земли остаются спокойными. Возникают и распространяются болезни, а все созданные и разрушенное в прошлые циклы, обращается в слизь. Воздух наполняют радостный хор слуг Великого осквернителя и стрёкот миллиардов мух. Лишь истинно преданные Дедушке могут жить в столь осквернённом месте, и только Тзинчу под силу создать новую жизнь в этом всепоглощающем упадке – с этого и начнётся новый цикл.

Безумные вершины

Отделённые от каждодневного вихря гибели и возрождения, пустоши северного полюса – это пустынный пейзаж, что кажется долгожданным убежищем тем, кто смог бежать, но та призрачная надежда, что лживо обещает это место, рушится, ибо здесь властвует безумие.

Выжить на полюсе Застывшего сердца почти невозможно – сухая удушливая пыль убьёт любого, и пустоши усыпали гниющими полупогребёнными трупами. Впрочем, тех, кто выживает, ждёт участь хуже смерти – их тела искажаются и меняются, рвутся на части и сливаются вновь. Вскоре Варп овладевает этими несчастными душами, превращая их в ничтожнейшие из своих творений – отродья.

Царство проклятых

Лишившиеся разума и обезумевшие отродья скачут, скользят, ползают в земле и летают на полюсах Застывшего сердца, пожирая друг друга не ради того, чтобы утолить голод, но лишь из бессознательного стремления выжить. Как правило, жизнь отродья коротка, ибо энергии, что привели его к вырождению, быстро сжигают всё, что осталось, но в проклятых землях северного полюса эти несчастные процветают. Былые слуги, захваченные каждодневным циклом разрушения Застывшего сердца, теперь не знают ничего, кроме страданий своего существования и презрения Губителей.

Отродье Хаоса (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	01	12 66	12 63	22	03	16	25	01	--

Скорость передвижения: 9/18/27/54†
Количество ран: 35
Броня: нет
Общий БВ: 12
Умения: Атлетика (Сил)+20, Бдительность (Вос).
Таланты: Быстрая атака, Каменная кожа, Неистовый натиск.
Особенности: Многорукое (1к10), Порождение кошмара, Потустороннее, Размер (1к5+3), Регенерация (1к5), Сверхъестественная Выносливость (+6), Сверхъестественная Сила (+6), Смертоносное природное оружие, Страх (2).
Оружие: когти, клешни, клювы, хищные пасти и т. д. (холодное, 1к10+12 Р, ББ 0, Разрывающее).
Прикосновение богов: приведённый выше профиль описывает обычное отродье Хаоса Неделимого. Некоторые отродья, что до вырождения служили одному из Губителей, сохраняют присущие последователям своего бога черты – они обречены служить ему до самых последних минут. Мастер может создать особенное отродье, воспользовавшись описанным выше профилем и одним из приведённых ниже вариантов. Если из-за этого в профиле появляются дублирующиеся особенности, действует та, что обладает более высоким показателем.
†Скорость передвижения отродья меняется в зависимости от его размера, бонуса Ловкости и иных обстоятельств.

Кровавый зверь (Кхорн)

Кровавые звери – бешеные твари из одних мышц и сухожилий, что стремятся лишь разрушать и пожирать, дабы порадеть богу, что отверг их.
Таланты: Молниеносная атака, Неистовство, Потрошитель.
Особенности: Природная броня (6), Свирепый натиск (+6).

Пиявка боли (Слаанеш)

Пиявка боли – обличие, даруемое безрассудным чемпионам, осмелившимся пережить слишком много ощущений одновременно. В таком облике еретик чудовищно остро чувствует всё и вся вокруг, что наполняет последние мгновения жизни отродья поистине безумными страданиями.
Таланты: Молниеносные рефлексы, Обострённые чувства (Все).
Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+6), Сверхъестественное Восприятие (+6), Страх (4).

Мерзопакость (Нургл)

Выродившиеся слуги Нургла порой живут дольше иных отродий, ибо их существование наполняет Чумного отца противоестественной радостью.
Особенности: Ползучее, Регенерация (2к5), Сверхъестественная Выносливость (+8), Ядовитое (3).
Мерзкие объятия: большинство таких отродий пытается объять собой всех вокруг, топя несчастных жертв в липкой, заразной массе своих телес. Мерзопакость получает бонус +30 к проверкам, сделанным для того, чтобы взять противника в Захват, и наносит +2к5 единиц урона, когда применяет в Захвате действие «Ранить противника». Мерзопакость, убившая врага в Захвате, увеличивает показатель особенности Регенерация до 2к10 и снимает все накопленные уровни Усталости.

Огненный змий (Тзинч)

Огненные змии более всех отродий достойны жалости – они стремятся лишь к тому, чтобы поскорее оборвать своё жалкое существование. Эти игрушки Тзинча бесконечно мутируют, принимая те формы, что пожелает Ткач судеб, до тех пор, пока их плоть не взорвётся от перенапряжения. Постоянно меняющиеся пытки делают огненный змиев почти неубиваемыми, ибо любые нанесённые им раны зарастают в считанные мгновения.
Особенности: Парящее (9), Страх (3), Фазовое
Оружие: полыхающий огонь (лёгкое, 30 м., О/–/–, 1к10+9 Э, ББ 6, Разящее [4], Зажигательное, Мельта).
Судороги изменения: в отличие от других отродий, огненные змеи не имеют особенности Регенерация (вычеркните эту особенность из их профиля), а количество их ран падает до 18. В начале каждого хода змея сбросьте весь полученный им урон.
Огненная смерть: спустя 1к5 раундов после гибели огненного змея, его труп взрывается столпом ослепительного пламени, что наносит попадание всем целям в пределах трёх метров, что причиняет 6к10 единиц урона с Бронебойностью 24 и свойством Зажигательное.

Отродья в качестве слуг

Еретики могут взять одно отродье Хаоса в качестве слуги. Еретики могут выбирать отродье, связанное с одним из богов Хаоса, даже если сами остаются Неприсоединившимися и даже могут брать отродий враждебного бога (например, еретик-слааншит может приручить кровавого зверя). Впрочем, отродий не так легко заполучить – их нужно находить или создавать.

Потерянные и найденные

Области, щедро насыщенные энергией Варпа (особенно Застывшее сердце и иные миры Нижнего вихря) – идеальное место, где можно отыскать отродий. Также их можно встретить в краях, где обитает много колдунов – там они могут быть, как порождениями чернокнижников, так и самыми чернокнижниками, которые откусили слишком большой кусок и выродились.

Найдя отродье, еретик должен предпринять проверку **Дрессуры (особое применение умения Выживание**, см. стр. 97 «Основной книги правил»), чтобы изменить Предрасположенность отродья. Сложность проверки – **тяжёлая (-20)**, которая дополнительно модифицируется Предрасположенностью отродья. Изначальная Предрасположенность отродья – Мятежность. Также еретик может воспользоваться Ritual of Bonding из «Книги судеб», чтобы укрепить свою связь с новым слугой.

Сотворение

Создание отродья – отнюдь не точная наука, и не отыскать двух похожих отродий. Еретик должен найти жертву, которую собирается провести через вырождение и напитать её энергией Варпа, чтобы вызвать чудовищные мутации. Еретик, что сумеет поднять уровень Порчи НИП до 100, обращает его в отродье – НИП прекращает существование и становится отродьем Хаоса. НИП, принадлежащие кому-то из богов Хаоса, получают соответствующие бонусы (см. стр. 121). Демоны не могут вырождаться.

Краткая жизнь

Жизнь отродья коротка. Поддерживать их существование очень непросто, так что из них получаются, в лучшем случае, временные слуги. Каждый раунд (или минуту вне боя), если отродье не смогло атаковать противника, оно получает один уровень Усталости. Набрав количество Усталости, равное бонусу Выносливости, оно погибает. Отродья не способны снимать Усталость за счёт отдыха, но хозяин отродья (если такой есть), может их снять, напоив его свежей кровью (для кровавых зверей), ударом молнии (для пиявки боли) и иным способом утолив его голод. При этом он должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**, успех в которой снимет отродью один уровень Усталости за каждую степень успеха. Последнее слово в том, что может утолить голод отродья, остаётся за мастером. Отродья не получают уровней Усталости вышеописанным образом, если находятся в Нижнем вихре.

Хладные бездны

Для тех, кто выкарабкался из когтей каждодневных испытаний Тёмных богов, южные пределы Застывшего сердца кажутся мирными, но невозможно заблуждаться сильнее. Южный полюс – ледяная равнина, тут и там усеянная неровными холмами и обсидиановыми разломами, что скрывает самые жуткие тайны этого демонического мира. Смертные, что оказываются здесь, обычно пропадают уже через несколько часов, но убивают их не стаи фурий, что кружат в пепельных небесах, и не корчащиеся потоки полусформированных сущностей Варпа, скользящие по чёрному, удушливому снегу. Они становятся жертвами своих смертных предшественников – сонма тусклых теней, что безмолвно плывут к своим жертвам с пустыми глазами, в которых плещется ярость и жажда крови.

Последние из последних

Застывшее сердце – приют ничтожнейших из демонических сущностей всего Вихря. Эти жалкие искалеченные тела, полные зубов и когтей – само воплощённое безумие, сам чистый Варп. Подобно живым волнам, бормочущие массы извергаются с южного полюса, чтобы утопить в себе всех, кто недостаточно проворен. Они ничего не боятся и постоянно размножаются прежде чем рассыпаться на ледяные кристаллы, осыпая снег древним, смертоносным при прикосновении пеплом, что разъедает все, к чему прикоснётся.

Бормочущая волна (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	01	20	25[4]	40	05	25	25	01	--

Скорость передвижения: 2/4/5/12
Количество ран: 3
Броня: нет
Общий БВ: 5
Умения: Бдительность (Вос)+20.
Таланты: Бесстрашие, Нокдаун.
Особенности: Варп-нестабильность, Демон (+3), Копатель (4), Критическая масса (Орда)†, Порождение кошмара, Потустороннее, Размер (2), Смертоносное природное оружие, Страх (2).
Оружие: крошечные когти и пасти (холодное, 1к10+2 Р, ББ 2, Коррозийное, Калечащее [2]).

† Критическая масса: если используются правила Орд, в начале каждого раунда мастер бросает 1к10 и увеличивает Численность Орды на выпавшее число. Это может поднять Численность выше исходной. Если Численность превысила исходную больше чем вдвое, вся орда рассыпается и покрывает область диаметров в двадцать метров. Все существа, чей ход начинается в пределах этой области, получают 2к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня.

† Предполагается, что бормочущие волны будут использоваться по правилам Орд, описанным на стр. 352 «Основной книги правил Black Crusade». Приведённый профиль описывает одиночное существо.

Зловещие стражи

Свидетельства, разбросанные по всему Вихрю, гласят, что Застывшее сердце хранит некое устройство колоссальной мощи. Иногда его называют «непознаваемым динамо» и верят, что именно оно поддерживает движение варп-шторма, а без него Вихрь бы выгорел в считанные секунды. Как и само Застывшее сердце, многие из этих расхожих легенд противоречат друг другу – одни называют динамо древним ксеноустройством, другие описывают его как первую демоническую машину, в которую были заключены четыре враждующих великих демона. Третьи настаивают, что динамо создал сам Варп, и оно – недоступное смертным сокровище Хаоса, сверкающее напоминание об истинных пределах божественной мощи, что никогда не сможет попасть в руки тех, что пытаются завладеть ею. Более мрачные сказки говорят, что динамо – это испытание, вызов, брошенный Тёмными богами своим последователям, который отсеет слабых и даст величайшим чемпионам скалу, о которую, подобно волнам, разобьются их безграничные желания, их тела и души. Чем бы не был этот нечестивый артефакт, истина состоит в том, что десятки тысяч погибли в погоне за ним, а никто не может сказать, что видел его воочию и выжил.

Впрочем, во всех противоречивых россказнях есть одно общее место. Многие легенды о величии и роковой участи указывают на южный полюс Застывшего сердца как на путь в то место, где находится динамо, и почти каждая история твердит об ужасающих стражах, поджидающих всех, дерзнувших приблизиться. Обитатели Вопящего вихря описывают их как неостановимых признаков или эфирные отголоски далёкого прошлого – якобы эти тени принимают облик падших героев и проклятых еретиков. Безмолвные, беспощадные и безустанные они заступают путь своим жертвам, и от тех не остаётся ничего, кроме вечно звучащих предсмертных криков.

Призрачные тени (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	34	62	61	51	36	34	45	06	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 46
Броня: нет
Общий БВ: 6
Умения: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов)+20, Уклонение (Лов)+10.
Таланты: Бесстрашие, Быстрая атака, Запредельная скорость.
Особенности: Варп-нестабильность, Ночное зрение, Парящее (6), Порождение кошмара, Потустороннее, Страх (3), Фазовое.
Оружие: эфирный клинок (холодное, 1к10+6 Э, ББ 8, Калечащее [3], Оружие Варпа), хладный огонь (лёгкое, 15 м., –/3/–, 1к10+4 Э, ББ 0, Разящее [2], Оружие Варпа).
Всепоглощающий ужас: призрачные тени кружат над своими жертвами, подтачивая их волю к выживанию прежде чем наброситься. Любой персонаж, против которого тень совершает Натиск, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. В случае провала он получает 1к10 единиц урона Силе воли и ещё одну единицу урона за каждую степень провала проверки.
Призрачный кошмар: тени непостижимы и почти неуязвимы. Даже будучи побеждены, они могут возвращаться, появляясь на грани восприятия и врываясь в реальность, чтобы вновь начать охоту. Через 1к5 раундов после победы над тенью, бросьте 1к10 – если выпадет 9 или 10, тень возвращается в 1к10 метрах от персонажа, что только что «убил» её. В любом другом случае тень не вернётся… пока что.

Восходящая спираль

«Все они мертвы – выжил лишь я один. Во имя чего это, о Тёмные? Чтобы показать мне ваше могущество? Чтобы сломить меня? Вы внушили мне жажду отмщения, и я сожгу целый мир за каждого товарища, что вы отняли у меня!»

- неизвестный выживший, найденный на «Донарии» (текущее местонахождение неизвестно)

Вопящий вихрь – благодатное поле для тайн и легенд. От Гвельфа до Афексиса ходит больше историй о сокровищах и ужасах, чем звёзд в галактике. Восходящая спираль, единственный известный путь из Нижнего вихря, таит много загадок, но его настоящие тайны неведомы никому. Вероятно, Спираль заканчивается на космической станции «Донарий». Это древнее место неизвестного происхождения – исток тысяч легенд и место, где банды торговцев рабами и тайнами без конца пытаются раскрыть секреты Спирали, захватывая в плен путешествующих по ней.

Конец – это начало

Приютившаяся где-то между Раскаянием, Горнилом и кошмарным Застывшим сердцем, Восходящая спираль – это не планета и не демонический мир. Те немногие, что рассказывали о пережитом там, часто не могли вспомнить, ни как попали туда, ни что с ними происходило – многие лишь упоминают вопросы, ответы и испытание. В остальном рассказы слишком туманны, чтобы по ним можно быть понять, что происходит в Спирали.

Многие считают Восходящую спираль путём к бегству, способом вырваться из хватки Нижнего вихря. На деле, Спираль забрала не меньше жизней, чем спасла, и даже те, что сумели дожить до того, чтобы увидеть холодные палубы далёкого «Донария» лишаются многого из того, что имели. Единственное, что связывает всех выживших – это вспыхнувшая в них ненависть к Империуму Человека, как будто Спираль переделывает каждого, прошедшего её, сосредотачивая его помыслы. Причина неведома никому – быть может, это способ, которым Тёмные боги защищают Вихрь от возможных узурпаторов, быть может – просто итог обработки разума, быть может – нечто более мрачное. Как бы то ни было, прошедший Спиралью получает новую цель и начинает новую жизнь, посвящённую разрушению царства Лжеимператора.

Алтарь проклятых

«Донарий», древний как сам Вихрь, расположен недалеко от К'сала, в месте, где Варп слабее обычного. Приближающиеся суда видят лишь брошенную и искорёженную станцию, но внутри обитают тысячи душ, многие из которых ищут ответы на то, почему вообще эта станция существует и отчего служит конечной точкой Восходящей спирали.

Каждые несколько дней «Донарий» содрогается, когда в его стенах появляется очередная шайка выживших – здесь это называется Пришествием. Вычислить, где они появятся, невозможно – кажется, потерянные души могут оказаться, где угодно, нередко лишённые всего, кроме одежды и оружия. Уже через несколько минут банды торговцев плотью попытаются захватить новоприбывших живьём. Порой «гостям» удаётся собраться с силами и разогнать слетевшихся стервятников, но многие не успевают даже понять, где оказались, и бандиты связывают их и тащат в туннели для допроса. Многие пытались как-то объяснить Пришествия и то, почему «Донарий» будто бы немного вырастает с каждым из них. Увы, выжившие не знают ответов и обычно становятся рабами, коих продают на корабли, каждый день швартующиеся у «Донария».

Торговцы шкурами и разносчики слухов

Для торговцев плотью, составляющих почти всё «общество» станции, важны лишь рабы, которых можно продать, и сведения о Нижнем вихре. Пёстрые сборища владеют крупными участками станции в надежде на то, что смогут захватить в плен как можно больше новоприбывших во время Пришествия. Междоусобицы на «Донарии» – обычное дело, и ничего не понимающие «гости» станции нередко оказываются в самом их сердце. Угодившие в этот рукотворный, сводящий с ума ад, выжившие вынуждены днями и неделями выдавать всё, что узнали о демонических мирах Нижнего вихря, а когда торговцы выжмут из них всё возможное, то быстро продадут эти искалеченные, кипящие ненавистью туши, что освободить место для новой добычи.

Торговец плотью (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	26	40	33	42	48	32	38	56	25

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 12
Броня: мерзкие шкуры (Всё по 2)
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос)+10, Допрос (СВ)+30, Запретное знание (Варп, Демонология, Мутанты, Пираты) (Инт)+20, Запугивание (Сил), Коммерция (Инт)+30, Обаяние (Общ)+10, Обман (Общ)+10, Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт)+30, Проницательность (Вос), Уклонение (Лов).
Таланты: Всё видавший, Ритуал освобождения.
Оружие: меч (холодное, 1к10+4 Р, ББ 0, Сбалансированное), самопал (лёгкое, 25 м., О/–/–, 1к10+7 Р, ББ 0, Калечащее [1], Неточное, Примитивное [7], Ненадёжное).

Побег из Нижнего вихря

Совершенно непредсказуемые течения Вихря делают обычную навигацию почти невозможной. Возможно, еретики, попавшие в ловушку Нижнего вихря, пытались достичь Восходящей спирали, а может оказались в этих местах безо всяких объяснений. Мастеру нужно в полной мере показать, насколько Спираль неземное и иллюзорное место, которое одним кажется пребывающим в постоянном движении, а другим – царством вечного безмолвия. Здесь всё может происходить быстрее или медленнее, все звуки – создавать эхо, а звёзды в небесах – скрываться за пеленой густого тумана.

Вопросы и ответы

Еретики, попавшие в Спираль, рано или поздно встретят её непостижимых и загадочных хранителей. Кому-то явится лишь один из них, других окружит целая орда, и мастеру нужно подчеркнуть, что стоящие в двух шагах друг от друга еретики видят происходящее по-разному. Хранители зададут каждому персонажу вопросы о его тайнах, страхах и других вещах, которые не может знать никто, кроме него самого. Мастер должен продумать эту сцену с учётом персонажей своих игроков, их целей, поступков, связей и договоров. Еретики должны отвечать честно, иначе навечно останутся в ловушке Спирали.

Испытание

Хранители Спирали устроят еретикам испытание, бросив каждого в обстоятельства, что проверят его решимость, преданность Хаосу и ненависть к Империуму. Эти сцены должны быть как можно более личными для каждого из героев – персонажу-отступнику, склонившемуся перед Кхорном, выпадет безнадёжная битва, а изменнику-нурглиту предстоит сойтись с колдуном Тзинча в войне слов за власть над толпой культистов – подойдут любые ситуации, что испытывают способности персонажей. И вновь – мастеру не стоит забывать об иллюзорности происходящего, а напротив – подчёркивать её, добавляя в испытание элементы сверхъестественного.

Тёмный лабиринт

Еретики, что выдержали испытание, пробуждаются на борту «Донария», почти не представляя, что сейчас произошло. На еретиках их обычная одежда и броня, а в руках – одно оружие из тех, что было у них (все остальное оружие и снаряжение теряется, за исключением того, что мастер сочтёт жизненно необходимым – как например, бионика или кибернетические имплантаты). Еретики появляются на «Донарии» в разных местах и через пять минут после прибытия им предстоит сразиться с торговцами плотью (1к5-3 на каждого персонажа-человека, 1к5+1 на каждого персонажа-космодесантника Хаоса), которые захватывают еретиков врасплох, что вызывает раунд Ошеломления. Торговцы плотью хотят взять персонажей живыми, а не убить, так как им нужны сведения о Нижнем вихре. Еретики, что сумеют одолеть нападающих или сбежать от них, могут попытаться найти друг друга с помощью о**чень тяжёлых (-30) проверок Навигации (Планетарная)**, каждая из которых занимает полчаса блуждания по станции. Всякий раз, когда один еретик в общей сложности накапливает пять степеней успеха, он находит другого еретика – и так до тех пор, пока не встретятся все. Провал проверки на три или более степеней приводит к ещё одному нападению торговцев плотью. Объединившись, еретики смогут покинуть «Донарий» любым возможным способом – корабли швартуются здесь почти каждый час, так что побег со станции – дело нехитрое.

Пылающее возмездие

Еретики, пережившие такое, получают 2к10 единиц Тёмной славы и талант Ненависть (Империум), работающий против всех представителей имперских служб и ведомств – Адептус Астартес, Имперской Гвардии и т. д. Еретики с трудом могут вспомнить, что происходило в Спирали – для них это всё равно, что сон. Попытки припомнить что-то требуют **адской (-60) проверки Интеллекта**, а что именно вспомнит еретик – решать мастеру. Персонажи, обладающие умением Ремесло (Летописец), получают бонус +30 к этой проверке. Также мастеру стоит пояснить, что испытания в Спирали меняют некоторые ключевые устремления еретика – отныне главной целью персонажа становится уничтожение Империума, а все его действия и планы отныне должны быть направлены на то, чтобы отправится в галактику и убивать псов Лжеимператора во имя Вихря.

Сердце Вихря

Брифинг для МИ
•
Распад
•
Смерть
•
Перерождение
•
Расплата

Глава IV: Сердце Вихря

«Всё течет сюда, нисходя сквозь ужасающую спираль. Болезненный гной, темнейшая желчь и протухшая кровь стекают по ней и смешиваются в яме смерти. Но что-то поднимается из застывшей массы, из пугающего сердца предательства. Связано ли оно этим вечным моментом? Или же оно может узреть то, что лежит за границами круга — ложь жизни и иллюзию смерти?»

– Ахлейр, Провидец Гвельфа

Сердце Вихря — приключение **Black Crusade,** в котором еретики отправляются на планету Топь и сталкиваются с судом бога чумы Нургла. Приключение исследует темы разложения, смерти и возрождения, составляющие сущность этой Губительной Силы. Чтобы заслужить благословение Отца Чумы и продвинуться на пути к величию до самого сердца Вопящего Вихря еретикам предстоит столкнуться с величайшим вызовом. Они должны противостоять своей собственной смертности и преодолеть ее, чтобы возродиться в полном величии Хаоса.

Сердце Вихря ставит перед игроками особенно трудную задачу, с которой они вряд ли сталкивались раньше. Потому читатели, которые могут в будущем стать частью группы игроков, выполняющих эту задачу, не должны продолжать чтение. Это, разумеется, верно для всех опубликованных приключений, но особенно это касается **Сердца Вихря**, как в дальнейшем увидит МИ.

Брифинг для МИ

«Не думайте об этом как о смерти и гниении! Это великолепное брожение! Это наша цель, дети Отца Чумы. Ваш конец — это бесчисленные начала и бесчисленные концы, вечно сменяющие друг друга под взором нашего благословенного покровителя!»

– Ховит, Повелитель Соленых Глубин, перед исчезновением в глубинах Топи.

Этот раздел **Сердца Вихря** предоставляет МИ краткое изложение истории и обзор сюжета приключения. Используя эту информацию, МИ может предоставить столько деталей, сколько, по его мнению, нужно игрокам для его начала, а затем погрузить еретиков прямо в захватывающие испытания, с которыми им предстоит столкнуться на гнилостном мире Топи.

Перед чтением этого раздела МИ рекомендуется ознакомиться с информацией о Топи. Эта планета разложения и болезней представлена в основной книге правил, а дальнейшие подробности её тем, истории и повелителей можно найти на страницах 118-124 этого тома. Действие **Сердца Вихря** происходит на гнусной и грязной поверхности Топи, где приорниты стремятся создать самые ядовитые смеси к вящей славе Нургла. Одному из этих приорнитов суждено способствовать приходу к власти еретиков, но только в том случае, если они сумеют доказать, что достойны наивысших дарований.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Приорниты Топи — каста королей-колдунов, которые питаются мозгами своих подданных и тем самым становятся хозяевами самых яростных и восхитительных благословений Нургла. Только сильнейшие приорниты выживают долго, так как их соперники постоянно ищут новые способы свергнуть своих собратьев в вечном цикле роста, разложения, смерти и возрождения. Для жителей Топи эта непрекращающаяся борьба — высший акт преданности Нурглу, и лишь немногие из них (если такие вовсе есть) стремятся превзойти её или отыскать силы в другом месте Вопящего Вихря. Однако еретики, каждый из которых достойно ступал по пути к величию, стремятся обуздать ошеломляющий запас силы, накопленный на Топи в течение бесчисленных поколений, использовать приорнитов как средство завоевания благосклонности Нургла и тем самым совершить последний и, безусловно, самый мучительный шаг на их пути.

Ступив на окутанную туманом зловонную землю Топи, еретики привлекают внимание нескольких местных обитателей, в том числе непроницаемого Танатора, высокопоставленного приорнита Топи, который, как многие говорят, пользуется благосклонностью ряда демонических сил Нургла (профиль приорнита Танатора см. на странице 117). Этот человек имеет власть даровать еретикам вожделенное ими благо, но сделает это только в том случае, если они докажут, что достойны благословений Бога Чумы. Чтобы доказать свою пригодность, еретики должны пройти величайшее испытание, с которым они столкнулись в своем долгом путешествии на пути к величию — они должны добровольно пойти на смерть, веря, что Тёмные Боги проведут их через сердце Вопящего Вихря. где обретаются величайшие из неудачливых героев, чтобы возродиться в полной и безграничной славе Хаоса.

Если еретики совладают с собственной смертностью, им будет дарована сила, которую они желают. Они могут даже получить главный дар, к которому стремятся все честолюбивые чемпионы — Апофеоз. Но никогда не следует искать такую судьбу поспешно, поскольку подавляющее большинство достигших конца пути к величию, колеблется, даже когда они делают самый последний шаг. Признанные недостойными, такие несчастные впадают в безумие и проклятие, пока их души раскалываются на части, а их тела мутируют до неузнаваемости. Обречённые, они становятся безмозглыми, сокрушенными отродьями хаоса, чтобы всегда служить прихотям тех хозяев, которые пожелают вести их на войну, преследуя свои собственные амбиции и желания. Таков последний вызов, который ожидает еретиков в **Сердце Вихря!**

СЮЖЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сердце Вихря это приключение, состоящее из двух частей. Первая часть посвящена прибытию еретиков на Топь в поисках благословений Бога Чумы — дара, который они должны заслужить, если хотят завершить свои поиски власти и занять свои места в качестве могущественных владык, которыми, как считает каждый из еретиком, им суждено стать. В этой части еретики встречают бесчисленных слуг Нургла и сталкиваются с множеством угроз повседневного существования на Топи. Однако они вряд ли поймут, что всё это время за ними повсюду следит загадочный взор Танатора, приорнита Топи. Когда (и если) Танатор того пожелает, еретики узнают о его присутствии и будут приглашены к нему. Это будет началом настоящего вызова.

Как приорнит Топи, Танатор восседает на вершине пирамиды зловещей силы, в основе которой лежат души бесчисленных поколений церебральных каннибалов, предшествовавших ему. Каждое поколение впитало в себя мозг предыдущего, и при этом унаследовало колдовские способности вместе с воспоминаниями своих предшественников, а также бесчисленные совокупные проклятия и побочные эффекты такой концентрации благословений. Танатор получил возможность говорить напрямую с демонами, которые служат Нурглу, и может действовать одновременно как оракул и посланник высших демонов Бога Чумы, говоря их голосом и воспринимая нечто из вознесенного плана существования, на котором они обитают. Этот величественный властелин гниения и восстановления знает, что эта сила дарована ему не для собственного блага и приведёт его к гибели. Танатору было открыто, что единственная причина его существования состоит в том, чтобы обуздать силу каждого поколения приорнитов до него и сконцентрировать её в единственном акте передачи другому, которого он сам должен признать достойным получить такое невообразимое благословение. Именно суждения о даровании этого благословения составляют вторую часть приключения и потенциально знаменует кульминацию путешествия еретиков на пути к величию.

Во второй части приключения еретики сталкиваются с последним испытанием. Если они захотят получить благословение Нургла, им придётся столкнуться с его служителями, от незаметных и маленьких до самых больших и разрушительных. Скорее всего еретики, да и игроки, не сразу осознают всю степень и природу проблемы, и поэтому еретики, вероятно, будут сражаться изо всех сил, пытаясь избежать смерти. Но в этом вся суть — только преодолев смерть и доказав, что они достойны перерождения, еретики могут по-настоящему подняться на следующий уровень могущества.

Попросту говоря, еретики должны погибнуть, чтобы возродиться, и в этот момент МИ может завершить события или, если он пожелает, использовать правила для Апофеоза (см. страницы XX–XX) или Отродства (см. страницы XXX–XXX) описанные в иных главах этого тома. Финальная судьба еретиков зависит от их действий и истории, которую МИ и игроки решат рассказать вместе.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как и в любом другом приключении **Black Crusade,** существует множество способов ввести группу еретиков в повествование. Обычно приключение является частью продолжающейся кампании, и поэтому Мастер Игры должен интегрировать его с другими столкновениями, возможно, перенося туда некоторые из уже устоявшихся тем повествования и планируя их дальнейшее развитие. Однако не каждое приключение должно быть органично вплетено в всеобъемлющее повествование, и вполне допустимо сделать перерыв в устоявшемся потоке событий, чтобы вовлечь еретиков в приключение, которое на первый взгляд может показаться не более чем развлечением. Со временем события этого приключения могут вернуться обратно в текущую историю, создавая совершенно новую нить, которую МИ может туда вплести, если он и игроки сочтут это подходящим.

Приключение начинается с того, что группа еретиков прибывает на Топь, но конкретный способ и причины этого в основном остаются на усмотрение Мастера Игры. Если у МИ есть доступ к **Tome of Excess**, еретики могли недавно свести знакомство с пиратами Рваной Спирали в приключении **«На Краю»** из этого тома. И наоборот, с тех пор могло быть рассказано много других эпизодов продолжающейся истории, или же это может быть фактически первое приключение, в котором сыграет группа. В любом случае МИ стоит подумать о том, как и почему еретики оказались на Топи. Забегая вперед, группа может узнать о существовании приорнитов Топи и отправиться на поиски. Ей могут прямо посоветовать или отдать приказ прибыть на планету — в качестве платы за некое благо или услугу, а возможно это сделает надежный союзник (по крайней мере, столь же заслуживающий доверия, как любой другой союзник в Вопящем Вихре). Вполне приемлемо начинать приключение in medias res, когда еретики уже прибыли на Топь, просто следуя по пути к величию к центру Вопящего Вихря. Такова природа этого нереального мира, где ни один честолюбивый чемпион не может избежать любого из многочисленных вызовов, с которыми он сталкивается на своем пути.

Поскольку Топь находится столь глубоко в Вопящем Вихре, это приключение больше подходит для устоявшейся группы еретиков, чем для тех, кто только начинает свой путь к величию. В идеале, **Сердце Вихря** следует играть в конце кампании или ближе к нему, так как приключение завершается тем, что еретики потенциально могут возвыситься над Вопящим Вихрем и начать черный крестовый поход против ненавистного Империума. Мастера Игры, желающие вставить приключение раньше в кампании, должны будут скорректировать события в соответствии с предполагаемым сюжетом.

Возможно новые персонажи игроков вводятся в текущую кампанию, быть может, в качестве замены еретиков, которые оступились на пути к величию и потеряли свои жизни (или рассудок) в предыдущем приключении. В этом случае, когда кампания достигнет критической точки, МИ может рассмотреть вопрос о том, чтобы разрешить или поощрить игроков выбрать архетип Жреца смерти Топи (см. страницу 36), и, возможно, позволить им начать с более высокого уровня, выделив персонажам дополнительные очки опыта. Точное количество остается на усмотрение МИ, но идеальное число, вероятно, будет чуть ниже наименее опытного еретика в группе.

ВОПРОС ХАОСА

Действие **Сердца Вихря** происходит на мире Топь, планете полностью находящейся во власти Разрушительной Силы — Нургла, Отца Чумы. Каждый аспект мира пропитан, иногда буквально, порчей Бога Чумы — фактор, который ставит перед Мастером Игры и игроками ряд особых проблем, особенно в случае с еретиками, посвященными Разрушительной Силе, отличной от Нургла. Тем не менее, это следует рассматривать как возможность для некоторых очень интересных встреч и взаимодействий и хорошо иллюстрирует природу проблем, которые действительно преданные честолюбивые чемпионы должны преодолеть на своем пути к величию. В то время как многие еретики в конечном итоге посвящают себя лишь одной из Губительных Сил, другие ищут благословения каждой по очереди, доказывая, что они действительно достойны и превозмогая все опасности, которыми полнится такой путь. Только самые сильные и решительные преуспевают в этом опасном начинании, поскольку Губительные Силы столь же непостоянны, сколь и равнодушны к заботам простых смертных. Мастеру Игры важно помнить, что это приключение фокусируется на испытаниях и проблемах слуг Нургла, и поэтому тех, кто посвящает себя другим богам Хаоса, может ждать более трудный путь. Однако по мере продвижения на пути к величию еретикам неизбежно приходится сталкиваться с рядом таких проблем, и каждому предстоит преодолеть свои уникальные испытания. Это особенно верно, если еретики уже прошли через приключения, которые можно найти в других дополнениях к этой серии книг, и потому у тех, кто предан Нурглу вот-вот наступит момент славы, а другие уже получили собственный.

По желанию Мастер Игры может использовать второстепенные цели, чтоб предоставить еретикам, преданным не Нурглу а иной силе, некоторые специфические дополнительные задачи и мотивации, что особенно актуально для последователей Тзинча. Эти интриганы, ткачи сложнейшей паутины, вероятно, воспримут перспективу целого мира гниения как анафему самой их природе и им действительно понадобится очень веская причина, чтобы посетить такое место. Путь к величию — вот причина.

Поскольку еретик, посвятивший себя другой силе, может найти находился в невыгодном положении на разных этапах приключения, будет справедливо предоставить ему какие-то средства для восстановления баланса. Ниже приводится ряд дополнительных личных задач, к которым могут стремиться персонажи игроков и награды за их достижение. Обратите внимание, что достижение личной цели означает, что игрок не понесет обычный штраф за невыполнение сговора. Игрокам и МИ, конечно же, предлагается придумывать дополнительные цели и мотивы, соответствующие персонажам игроков и текущему сюжету кампании.

Наконец, Мастеры Игры может подумать, не будет ли уместно обсудить каждую из этих целей отдельно с игроком перед началом приключения. Сохранение целей каждого еретика в секрете, вероятно, добавит дополнительный уровень вовлеченности в повествование, особенно когда они работают против интересов всей группы. Такая междоусобная борьба полностью соответствует игре, и идущие по пути к величию должны справиться с этой задачей, если хотят претендовать на главную награду.

Посвященные Тзинчу персонажи

Следующие извилистым путем бога Тзинча часто входят в противоречие со слугами Бога Чумы. Там, где Тзинч стремится построить невероятно запутанные сети власти, Нургл радуется, когда они рушатся, чтобы на их месте могли взойти новый ростки. Эта вечная борьба между эволюцией и распадом делает Тзинча и Нургла древними соперниками, а их последователи часто противостоят друг другу. Слуга Тзинча, оказавшийся вынужденным ступать по вонючей почве Топи, почувствует, как его сила и амбиции задушены надоедливой могильной вонью, а его планы на грани того, чтобы быть утянутыми вниз во всепоглощающую грязь.

Личная цель: окончательный приговор, который выносится в кульминационном моменте **Сердца Вихря** дает шанс преданным Тзинчу, Изменяющему Пути доказать беспредельные знания, силу и влияние своего вечно-интригующего хозяина.

Дополнительная награда: если еретику, преданному Тзинчу, удастся использовать свою хитрость, чтобы превзойти хотя бы одного другого еретика во время финального суда (например, используя свои психические силы убив больше врагов, чем последователь Кхорна, предотвратив страдания последователя Слаанеш от критического эффекта или выжив дольше одного из благословенных Нурглом благодаря иллюзорным уловкам, он получает 1к10–1 дополнительной тТёмной славы в конце схватки в качестве награды за осуществление своих планов.

Посвященные Кхорну персонажи

Те, кто посвящает себя Богу Крови, ценят момент убийства превыше всего остального, для них удар по врагу, разбрасывающий его дымящиеся внутренности по жаждущему полю битвы — высший акт преданности. Последователи Бога Чумы убивают множеством способов, многие из которых последователи Кхорна находят разочаровывающими и излишне непрямыми. Посвященный Богу Крови может оказаться охваченным гневом, если не сможет противостоять своему врагу напрямую, и будет в высшей степени презирать любого союзника, последователя или врага, который пытается отравить и заразить врага, а не поразить грубой силой, как учит Владыка Резни.

Личная цель: Финальный суд в кульминации Сердца Вихря представляет собой прекрасную возможность для преданных Кхорну еретиков доказать, что они мастера войны и кровопролития во всех его формах.

Дополнительные награды: если еретик, преданный Кхорну, убивает наибольшее число врагов из всех во время финального суда (на усмотрение МИ, поскольку не все враги равны), он получает 1к5+3 дополнительной Тёмной славы в конце боя в качестве награды за службу Повелителю Битв.

Посвященные Слаанеш персонажи

Как искатели самых изысканных высот совершенства и переживаний, преданные Слаанешу смотрят на безудержный распад царства Нургла и видят несформировавшееся вырождение, противоположное всему тому, что они ищут. Последователи Слаанеш находят безграничный рост, которым окружает себя Нургл, беспорядком ради самого беспорядка, как упущенной возможностью. Там, где они ищут совершенства, они видят в творчестве Нургла грубый Хаос, чистую материю Варпа, постоянно меняющуюся и переформирующуюся, но никогда не достигающую предельных крайностей, которым преданы слуги Слаанеш. Таким образом, они находят владения Нургла холодными и липкими, грубыми, низменными и бесформенными.

Личная цель: Финальный суд в Сердце Вихря дает тем, кто предан князю Хаоса Слаанешу, уникальную возможность, которую они не могут упустить. По мере того, как они страдают и умирают, новые изысканные ощущения обрушиваются на их плоть — ощущение внутренностей, вываливающихся наружу, запах собственной крови, стекающей по коже, и другие ужасающие удовольствия, которые могут им дать лишь тяжелые ранения.

Дополнительные награды: за каждый критический эффект, который еретик, преданный Слаанешу, испытывает во время финального суда, он получает 1 дополнительную Тёмную славу в конце боя (не более 6) за возвышенную боль, которую он перенес во имя своего темного владыки.

Посвященные Нургу персонажи

Хотя благословенный Нурглом не нуждается в дополнительных причинах, чтобы пройти испытания, помимо тех, которые представлены в приключении, его сторонники все еще имеют возможность доказать свою преданность Отцу Чумы, проявив стойкость дольше, чем любой из их союзников. Выдержав дольше всех, дети Владыки Сущего могут подтвердить его превосходство во время последнего испытания, демонстрируя, что в конце концов всё должно исчезнуть и сгнить перед лицом их разрушительного покровителя.

Личная цель: в то время как набожные нурглиты должны хорошо знать, что испытание на Топи станет для смертных гибелью, их покровитель также требует терпеть и цепляться за существование как можно дольше. Они должны бороться, даже когда они отчаялись, и сражаться до самого горького конца, дав имени своего божества слететь с уст вместе с предсмертным хрипом. Поэтому, дабы прославить Нургла, они должны пережить пешек остальных Губительных Сил, выдержать удары, которые свалили бы с ног остальных и смеяться перед лицом ран, которые убили бы любого другого воина.

Дополнительная награда: за каждого другого еретика, участвовавшего в последнем испытании, которого еретик, посвященный Нургла, переживёт во время схватки, он получает 1 дополнительную Тёмную славу (не более 7) в конце боя.

Часть I: Распад

«Я не боюсь опасности, ибо моя рука полна гнева! И всёже мне придётся убить очень многих врагов, чтоб смыть зловоние этого места с моих доспехов».

– Хартал, Яростный Кулак

Какими бы ни были точные обстоятельства прибытия еретиков на Топь, зловонная природа этого места немедля обрушиться на них. Как и все миры Внутреннего Кольца Вопящего Вихря, Топь существует в странном гибридном состоянии между реалистичным и сюрреалистичным. Это не настоящий демонический мир и не естественное звёздное тело, в момент прибытия еретиков сами почва и воздух в нем ощущаются чудовищно неправильными. На Топи мало постоянных поселений и, конечно же, нет стабильного порта, а большинство местных очень боится посторонних или, по крайней мере, не доверяет им. Те, кто не проявляет такой реакции, являются поистине опасными: либо приорниты, либо их прислужники, либо ужасные слуги Нургла, получившие временную форму от скверны, которой пропитан весь мир.

Перед проведением этой части приключения Мастеру Игры рекомендуется, повторно ознакомился с информацией о мире Топи, приведенной ранее в книге, с особым акцентом на природу окружающей среды и местных обитателей. Чтобы задать тон, каждое из событий описано в разделе для чтения вслух, который МИ может использовать, чтобы помочь игрокам визуализировать сцену. В какой-то момент вскоре после прибытия еретиков на Топь, но до того, как они отправятся исследовать окрестности МИ должен найти время, чтобы рассказать об отталкивающей, разлагающейся природе мира, как подробно описано на страницах 118-123.

Вглубь Топи

Далее следует ряд встреч, которые передают основные темы планеты Топь и предлагают еретикам ряд испытаний. Помимо того, что эти события дают игрокам увлекательный и сложный опыт на Топи, эти события служат другой, пока ещё скрытой цели. По мере продвижения еретиков они попадают в поле зрения приорнита Танатора, и то, как они взаимодействуют с обитателями мира и реагируют на его опасности, влияет к добру или к худу на взгляды Танатора о них. Таким образом, когда еретики наконец встречаются с Танатором, он может быть настроен к ним дурно или благосклонно, в зависимости от предшествующей цепи событий.

Если Мастер Игры пожелает, он может дать еретикам какую-то подсказку или улику к тому, что за ними наблюдают и их действия оценивают. Это может принять форму **Тяжелой (–20) проверки Психочувства** в случае если есть еретик с подходящим навыком или, возможно, **Напряженной (-40) проверки Бдительности**, если ни один из еретиков не имеет более подходящего навыка. Даже если еретики провалят их, вполне вероятно, что игроки начнут подозревать, что за ними наблюдают или что нечто не так, и в этом случае они, вероятно, будут еще более настороже, и поэтому МИ может захотеть соответствующим образом скорректировать эти проверки.

Если еретики узнают, что за ними действительно

Таблица 4-1: Неестественные опасности

Бросок 1к10	Опасность
1-3	**Гравитационная аномалия:** местное гравитационное поле колеблется, поскольку варп просачивается через уже натянутую ткань, отделяющую реальность от потустороннего. МИ должен решить, является ли результат аномально высокой или низкой гравитацией, и применять соответствующие эффекты, описанные на странице 43 ОКП **Black Crusade** в течение следующих 1к10 часов. Этот эффект суммируется с любыми другими встречами, выпавшими в этот период.
4-5	**Гнилостный газ**: карман ядовитого воздуха, который гноился с момента создания самой трясины. Каждый еретик должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или подвергнуться воздействию удушья (см. страницу 249 ОКП **Black Crusade**), пока не покинет пораженную область (зона 5к10+20 метров вокруг лопнувшего кармана).
6-7	**Затягивающая грязь**: движение становится исключительно трудным, поскольку солоноватая жидкость поднимается вверх сквозь почву. Еретики получают штраф -20 к проверкам Ловкости на 1к5 часов.
8-9	**Загребущие корни**: из вонючей земли вылетают извивающиеся отростки. Каждый персонаж должен пройти Тяжёлую (–20) проверку Ловкости или получить 1к10 режущего урона и быть сбитым с ног.
10 и больше	**Ядовитые благословения**: все, что видят еретики в этой области, сияет болезненно-зеленым контактным токсином. Любой еретик, который падает, оказывается сбитым с ног или касается чего-либо в окружающей среде голой кожей, должен пройти **Тяжёлую (–20) проверку Выносливости** или сделать бросок по **таблице 2–1: Дары Бога Чумы** (см. страницу 38) и принять результат.

наблюдают, МИ пока не следует сообщать какие-либо конкретные детали. Вместо этого он должен передать этот факт как чувство недоверия, мимолетное ощущение попадания в прицел или движения, едва заметного краем глаза. На мире вроде Топи подобные явления, конечно, далеко не необычны, но должны способствовать созданию напряженности по мере развития встреч.

Встреча 1: Неестественные опасности

Пока персонажи пробираются сквозь пустоши Топи, вокруг них смыкается зловонный туман и смердящая земля будто решает затянуть их в запятнанные варпом подземелья, еретики сталкиваются с первой из многих опасностей, которые можно найти в этом проклятом мире. Сама среда, смертоносная, будто на любом мире смерти, пытается проверить характер незваных гостей. Перед встречей прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

Воздух Топи густой, почти клейкий от бесчисленных заразных болезней Бога Чумы, а видимость ограничена несколькими десятками метров. Все вокруг вас — сияющая кислотно-зеленая дымка, завитки тумана, иногда ползущие поближе, окутывающие ваши лодыжки с почти разумным стремлением. Почва — вонючее болото, каждый шаг заставляет ваши ноги погружаться в субстанцию, ни естественную, ни искусственную, но некое великолепное их слияние.

По мере вашего продвижения становиться все труднее. Местами сама грязь набухает и поднимается, как будто чтобы преградить путь или направить вас на другой, а в зеленом тумане вырисовываются странные силуэты. Нечто шевелится в зловонной грязи, касается ваших лодыжек, прежде чем снова затонуть, и взыскующие щупальца тумана стремятся проникнуть в ноздри, когда вы дышите.

В конце концов, становится очевидно, что сама местность настроена против вас, и если вы намерены выжить или продолжить движение к своей цели, то должны найти способ дать ей отпор!

Чтобы избежать медленной и мучительной смерти среди вонючих болот, еретики должны найти выход из близлежащих мест, избегая опасностей на своем пути. Для этого МИ должен инициировать Длительную проверку (см. страницу 36 ОКП **Black Crusade**). Опасная местность простирается примерно на 30 километров во всех направлениях, и условия таковы, что таблица 1-6: Модификаторы Ловкости в сложной среде на странице 40 ОКП **Black Crusade** используется для изменения любых соответствующих проведенных проверок навыков. Каждый из еретиков должен проходить **Тяжёлую (–20) проверку Выживания** за каждый час путешествия. Провал приводит к броску по **Таблице 4–1: Неестественные опасности**, с +1 к результату за каждую степень провала еретика.

Встреча 2: Рой Топи

Эту схватку можно отыграть в любой момент на данном этапе приключения, кроме того её можно использовать несколько раз. По мере того как персонажи продвигаются вперед через булькающие болота, их ноздри атакуют миллионы разных и одинаково зловещих запахов, а рой тварей начинает преследование, поскольку персонажи наткнулись на их охотничьи угодья.

Точная форма существ, приближающихся к еретикам, остается на усмотрение Мастера Игры, поскольку в зловонной, пропитанной варпом грязи, которая составляет большую часть поверхности Топи, обитают всевозможные немыслимые существа, от адских личинок с обрамленными зубами миножьими пастями, до волн переплетенных червей, которые единым потоком вырываются из своих подземных гнезд, дабы поглотить любого, кого поймают наверху. Как правило, рой состоит из нескольких десятков существ, каждое из которых представляет собой неестественный гибрид, обладающий довольно ужасающей природой. Чтобы представить эту массу существ Топи, используйте профиль Адского Роя со страницы 355 ОКП **Black Crusade**, заменив особенность Летун на особенность Копатель.

Рой начинает приближаться к еретикам, когда они проходят сквозь его территорию, которая простирается примерно на один километр во всех направлениях. Примерно каждые 10 минут повествовательного времени дайте еретикам сделать Встерчную проверку Бдительности против Скрытности роя. Успех указывает на то, что еретики заметили слежку, а неудача приводит к тому, что их застают врасплох, когда (и если) рой атакует. Каждый раз, когда одна из этих проверок пройдена, каждый еретик получает положительный модификатор к своему бонусу Ловкости (равный степеням успеха в проверке) при расчете инициативы во время атаки роя. Если они проваливают проверку, еретиков автоматически застают врасплох в последующем бою. Когда рой атакует, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Болота, по которым вы пробирались какое-то время, теперь постепенно затихают, звуки насекомых и непонятные хлюпанья исчезают, пока сверхъестественная тишина не делает воздух столь же густым, как и клубящийся зеленый туман. Наконец, раздаются другие звуки, сначала далёкие, а затем более близкие, и исходящие со всех сторон. Темные силуэты шевелятся в тумане, влажная земля набухает, и вскоре становится очевидно, что вас окружает бесформенный рой клокочущих, царапающихся, извивающихся, грызущих… тварей!

Как только еретики покинут территорию роя, непосредственная опасность минует их, и Мастер Игры может перейти к другой встрече или, если он пожелает, решить, что еретики забрели на охотничьи угодья другого голодного роя.

Встреча 3: Счетовод

В то время как всплывающие на поверхность и пузыряющиеся рои топи, по чьим зловонным венам течет мерзкий ихор, порой могут быть заражены варпом, другие обитатели Топи полностью принадлежат изнанке реальности. Эти слуги Нургла имеют обыкновение появляться будто бы из ниоткуда, исчезая из-за непостоянства приливов Варпа или возвышения и падения мощи их покровителей. В отличие от проявлений в материальной вселенной, на Топи, глубоко во внутреннем кольце Вопящего Вихря, демонам не требуется овладеть смертным носителем, чтобы появиться, они могут делать это в соответствии со своими собственными, непознаваемыми прихотями.

По мере того, как еретики продолжают двигаться вперед, они сталкиваются с одним или несколькими чумоносцами Нургла, (описанными на странице 360 ОКП **Black Crusade**). Чтобы начать сцену, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Продвигаясь вперед сквозь кислотно-зеленый туман, вы начинаете слышать низкое, звучное пение, исходящее откуда то впереди. По мере приближения звук становится громче, пока, наконец, вы не начнете различать отдельные слова. Каждое из них это имя, слово силы, сказанное на одном из многих языков обитателей Варпа. Вы можете знать или не знать точное значение каждого имени, но намерение ясно, ибо при звуке каждого из них вас охватывает волна недомогания, каждая из которых слегка отличается от предыдущей. Вскоре становится ясно, что эти слова являются именами мириад благословений Бога Чумы, и их произносит один из его слуг, так называемый «счетовод» — чумоносец.

Подойдя еще дальше, вы наткнетесь на демона. Это холм разложения по форме напоминает человека, но зеленая плоть отслаивается от него. На его голове один глаз и один скрученный рог, а его злобный рот зачитывает названия благословений своего хозяина с такой радостью, что он ухмыляется и пускает слюни при каждом новом высказывании. Наконец чумоносец чувствует ваше приближение и замедляет пение, прежде чем замолчать.

«Говорите, смертные», — произносит он. «Или покиньте владения моего хозяина».

Как именно еретики отреагируют на зловещее появление чумоносца, зависит от игроков. Те, кто посвятил себя иным Губительным Силам кроме Нургла, могут пожелать атаковать его, в то время как другие предпочтут полностью избежать контакта. Еретики, наделенные благословениями Бога Чумы, могли попытаться установить контакт с демоном или даже обратить его на службу, по крайней мере, на время. Детали оставлены на усмотрение игроков, а МИ должен соответственно отреагировать на них.

Как и многие другие встречи, представленные в этой части приключения, Мастер Игры может использовать её несколько раз, если захочет. Он может изменить ее, добавив более одного чумоносца, особенно если еретики решат сразиться или спровоцировать его.

Встреча 4: Царь Горы

Пробираясь сквозь туман и сумрак, еретики наталкиваются на одинокого уроженца Топи, сидящего на корточках на одном из редких холмов, с которых открывается вид на окружающие пустоши. При приближении еретиков несчастный ощетинивается, но, если они не предпримут явно агрессивных шагов, он не убегает и не бросает свой холм. Если еретики атакуют или выказывают какие-либо признаки намерения сделать это, отброс убегает так быстро, как только может, и вскоре теряется в сумраке и тумане. Прочтите или перефразируйте следующее вслух:

Невысокий холм возвышается над вездесущим клубящимся туманом — действительно необычное зрелище в этом плоском зловонном ландшафте. По мере приближения холм обретает форму, это не что иное, как небольшое возвышение всего в дюжину метров в высоту или около того. Наверху то, что на первый взгляд кажется небольшим выступом скалы, вскоре превращается в человека, который, согнувшись, наблюдает за вашим приближением, безумие ярко сверкает в его глазах.

Если персонажи приблизятся к нему, Мастер Игры может использовать правила взаимодействия (см. страницу 275 ОКП **Black Crusade**). Дикарь начинает встречу на уровне Отвращение/Мятежность/Отрицание/Безрассудство и еретики должны использовать Обаяние , Командование, Обман или Запугивание, чтобы понизить, по крайней мере, до Безразличия, дабы допросить его, если они того пожелают.

В зависимости от того, какую информацию еретики хотят выяснить у дикаря, Мастер Игры может использовать его, чтобы сообщить какие-либо детали или подсказки, которые он сочтет необходимыми. В частности, дикарь хорошо осведомлен о Танаторе и может указать путь к жилищу приорнита или привести туда. Он также может помочь еретикам избежать дальнейших опасностей или ответить на другие вопросы о Топи, которые могли возникнуть у них, соответственно тому, что такой ничтожный человек может знать об общей картине.

Наконец, если отношение дикаря улучшится до уровня «Ослепленность/Фанатизм/Наивность/Паника», он добровольно спускается со своего холма и простирается ниц перед еретиками, говоря, что теперь он их верный слуга. При желании еретики могут взять дикаря в качестве служителя (или, возможно, своего рода жалкого талисмана).

Встреча 5: Волны Грязи

Предпоследняя встреча не обязательно должна быть разыграна сразу после встречи 4, но она определенно сработает лучше всего, если произойдет в какой-то момент после неё. Путешествуя по особенно шумным трясинам, еретики подвергаются нападению большого количества уроженцев Топи. Если с ними отброс, описанный во встрече 4, большая часть гнева толпы направлена на него. Если этот отброс не с еретиками, толпа все равно атакует, смертельно разгневанная вторжением чужаков, даже если нападение на них равносильно самоубийству. Когда (и если) МИ решит использовать атакующую толпу, прочтите или перефразируйте следующее:

Вездесущие звуки бурлящей порчи сменяются далекими криками гнева, и вскоре вы слышите, как несколько сотен глоток озвучивают флегматичные яростные вопли. Туман открывает приближающуюся волну силуэтов, бесчисленные смертные обитатели Топи приближаются к вам кажущейся бесконечной волной грязи и ярости.

Обитатели Топи атакуют огромной, обезумевшей волной, но глаза каждого дикаря почему-то пусты и лишены страсти. По правде говоря, они контролируются приорнитом Танатором, который издали проверяет храбрость еретиков. Чтобы начать этот бой, просто используйте Орду, основанную на профиле отброса Топи (см. страницу 114) с Численностью от 30 до 60, в зависимости от уровня угрозы, которую Мастер считает подходящей для еретиков. Если еретики на таком уровне или вооружены так хорошо, что орда побеждена слишком легко, Мастер Игры может свободно ввести вторую или последующую волну, но цель этого столкновения — скорее задать тон сцене, чем подвергнуть еретиков реальной опасности, хотя они, конечно, не должны знать об этом.

Встреча 6: Приидет Приорнит

Независимо от того, сколько встреч еретикам пришлось пережить с момента прибытия на поверхность Топи, рано или поздно они повстречают Танатора. Это отнюдь не случайная встреча — она была предрешена не только всю жизнь Танатора, но и бесчисленные поколения до него. Танатор находится на самой вершине мощи пирамиды поколений, которая основана еще во временах сотворения Топи. С рождением каждого последующего приорнита, который пожирал церебральную материю предшественников, воля и сила Нургла были процеженны, возрождены и распространены, потому Танатор представляет очищенную сущность этой воли. Говоря кратко, само существование Танатора служит проведению ритуала, который вынесет суждение еретикам и определит, достойны ли они тех благословений, которые ищут.

Лучший способ для Мастера представить Танатора — сделать это в разгар одной из предыдущих встреч. Например, если еретики столкнулись с Волнами Грязи, описанными в предыдущем событии, в тот момент, когда они победят последнего представителя орды, приорнит может появиться на усыпанном трупами поле битвы, безмолвным жестом указывая еретикам следовать за ним. В качестве альтернативы, если еретики вот-вот будут сокрушены ордой, он может появиться в решающий момент и одним жестом заставить дикарей бежать в туман, оставив позади трупы и тишину. Возможно, **Встреча 4** может привести персонажей к приорниту, молча и терпеливо ждущему момента, к которому он готовился всю свою жизнь.

Независимо от точных обстоятельств встречи, МИ может начать сцену, прочитав или перефразировав вслух следующее описание:

Перед вами стоит высокая, изможденная фигура, иссохшее тело облачено в лохмотья, плотно обернутые вокруг конечностей, будто грязные бинты. Его лицо и руки бледны и блестят от сочащегося из язв коктейля из мерзости. Несмотря на мириады болезней, поражающих плоть, чернее всего глаза — провалы, сквозь которые можно узреть царство невиданной мощи и амбиций. Лицо поворачивается к вам, тьма, исходящая из этих глаз, ослепляет сильнее, чем самый яркий из рыщущих лучей прожектора. Сморщенные губы приоткрываются, и из них выходит волна могильного воздуха. «Я Танатор», - объявляет фигура голосом, подобным каменной гробнице, открытой впервые за тысячу лет. «Я ваш судья, и я ваша судьба. Если желаете узнать свою судьбу и вознестись над Вихрем, следуйте за мной… »

Как именно отреагируют еретики, зависит от них, но, очевидно, было бы глупо не последовать за этим существом. Если игроки либо не осознают масштаб этого момента, либо (возможно, с похвальной храбростью) решат, что их персонажи отреагируют атакой на Танатора (см. профиль на странице 117), Мастеру игры, возможно, придётся думать на лету. В зависимости от характера еретиков, он может предложить им возможность пересмотреть свое мнение или отреагировать «в игре», потребовав проверки навыков, чтобы персонаж испытал момент озарения или даже какое-то зловещее видение. В конечном счете, однако, игроки должны оставаться хозяевами судьбы своих еретиков, и поэтому, если они настаивают на нападении на Танатора, Мастер Игры должен позволить им сделать это и пожинать плоды. Это приведет к приключению и, по сути, всей кампании в совершенно ином направлении, поскольку, если еретики убьют своего потенциального проводника, они упустят предложенный шанс получить благословение Нургла и потенциально вознестись на вершину, достигнув невиданной мощи — хотя еретики, преданные божественным соперникам Бога Чумы, могут найти такой результат удовлетворительным и даже получить в результате благосклонность своих покровителей. Если они убьют Танатора, рекомендуется, чтобы немедленным последствием этого было появление Лутоморбуса (см. страницу 114), могущественного чудовища, привлеченного к месту происшествия смертью столь судьбоносной души, как Танатор. Если им удастся победить это существо или сбежать от него, они одержат великую победу над поборниками Нургла, что может быть очень полезным для одних еретиков, но сулит ужасающее зло другим. Такие действия определенно затруднят получение благосклонности Нургла в будущем, и в результате другие слуги Бога Чумы могут попытаться передать свои лучшие и самые ужасные болезни еретикам. Если предположить, что еретики следуют за Танатором, пора переходить ко второй части приключения.

Часть II: Смерть

«Не смей говорить, что предвидел это, колдун. Твои планы сгниют и зачахнут у тебя на глазах, ибо в конце концов Владыка Сущего возьмет свое.»

– Жрец Смерти Глуг'фрат Аноксону Расчетливому

В Части II Сердца Вихря еретики завладели внимание приорнита Танатора и им предоставляется возможность за один миг обрести силу, которую они искали на протяжении своего путешествия по пути к величию. Танатор обращается к ним, сообщая им, что он занимает ключевую точку в их судьбах, жизненно важный узел в их странствии. Он признает, как далеко они продвинулись по тропе, усеянной бесчисленным количеством трупов, оставленных другими, что пытались пройти той же дорогой и пали на пути по ней. Он предупреждает их, что ступить дальше можно лишь заплатив великую цену, и что, если они захотят, они могут повернуть назад, отказавшись от нее.

Танатор исполняет роль, ради которой родился он и все предыдущие поколения его рода, как и еретики должны сыграть свою роль в этой истории. Он пытается оценить истинный масштаб амбиций еретиков и предложить им вызов, соизмеримый с теми благословениями, которых они ищут. Сделав это, еретики должны выплатить ожидаемую от них цену, цену, которую они могут отдать лишь самой своей жизнью.

Мастера Игры должны подготовиться к работе с этой секцией, убедившись, что они полностью знакомы с цепочкой событий, которые будут разворачиваться в ней. Причина этого в том, что это представляет собой игровую задачу, которая может быть новой как для игроков, так и для Мастера Игры, поэтому особенно важно поддерживать действие, темп и напряжение и не отвлекаться на другие заботы. Как бы дальше ни развернулась история, еретики погибнут, и до окончания событий игроки не узнают что они будут возрождены силой Нургла. Игроки будут считать, что их персонажи мертвы, поэтому очень важно, чтобы МИ не позволял развеять напряжение из-за разочарования какого-либо одного игрока. Скорее, он должен стремиться к тому, чтобы все были вовлечены, возможно, заставив игроков падших еретиков взять под контроль врагов, атакующих выживших, или поддержать последних нескольких еретиков в надежде на их успех. Этого, конечно, не произойдет, но нет более надёжного способа продемонстрировать истинную природу Нургла, чем провести игроков и их персонажей через путешествие смерти и перерождения.

Каким бы увлекательным ни был этот процесс, особенно для опытных и непредвзятых игровых групп, он может оказаться подходящим не для всех. Поэтому Мастеру Игры рекомендуется подумать, понравится ли он его конкретной группе игроков, и, возможно, подготовить альтернативный способ прохождения событий, если он сочтет это необходимым. С одной стороны, МИ может просто сказать игрокам, что их персонажи, скорее всего, умрут, но посоветовать не беспокоиться о том, что они потеряны навсегда, поскольку у Богов Хаоса все еще есть планы на таких многообещающих еретиков.

Один из возможных компромиссов может заключаться в том, чтобы до начала подготовить игроков к тому, что с их персонажами могут случиться плохие вещи, но они должны смириться с ними до тех пор, пока не будет раскрыт финал, так как происходят разветвленные события, которые они пока что не осознают до конца. В конечном счете, каждый Мастер Игры знает о своей группе игроков больше, чем может дать эта книга, и поэтому он должен решить, как лучше всего справиться с этой головоломкой для конкретной группы — означает ли это обсуждение общего хода событий заранее или отыгрыш смерти и возрождения персонажей в ходе приключения.

ПРИГОВОР

Следуя за Танатором, еретики входят в его царство и должны подчиняться его приговору. Когда будете готовы, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Когда вы следуете за изможденной фигурой приорнита, туманы смыкаются вокруг сильнее, чем прежде, так что вскоре вы едва сможете увидеть его тень, когда она стелется по болоту. Вы движетесь за ним, кажется, часами, но, возможно, это были моменты, когда вы ощущали странные изменения, происходящие за пределами восприятия. После того, что кажется эпохой блуждания по болотам, массивные силуэты появляются по обе стороны, туман медленно рассеивается, открывая новые, изогнутые формы жизни, свисающие над головой. Где бы вы ни были, это явно не на поверхности Топи.

Ползучие завитки тумана, до сих пор постоянные спутники в этом зловещем мире, отпускают вас и ускользают прочь, открывая вид полного ужаса и угасающего величия. Вы стоите на поляне в невозможном лесу, деревья вздымаются на сотни метров в воздух, а зеленое сияние проникает сквозь невидимые ветви. Все вокруг — буйная гниль, стволы могучих деревьев покрыты блестящей плесенью, а грибы облепляют все вокруг. Раздувшиеся мухи размером со сжатые кулаки лениво гудят в мутном воздухе, который, когда вы дышите, оказывается густым от спор и всепоглощающего вкуса смерти.

В конце концов, Танатор останавливается в центре поляны и поворачивается к вам лицом, широко раскинув руки в знак приветствия, низко кланяется и говорит: «Добро пожаловать, путешественники. Добро пожаловать в сад Нургла, где вы узрите свой приговор и свою судьбу».

Подготовившему почву Танатору пора раскрыть правду о своем существовании и значение присутствия еретиков среди его потустороннего двора. Прочтите или перефразируйте вслух следующее:

«Мои владыки», - обращается ко всем вам Танатор. «Я должен представиться формально, дабы вы встретили свой приговор, осознавая его значение. Я, как вы знаете, приорнит, тот, кому принадлежат бесчисленные поколения благословений Бога Чумы. Здесь, на Топи, нас множество, но я не похож на других. Я последний из своего рода. Каждый из тысячи тысяч моих предков впитал черепную материю своего предка, пропустив её через свою душу, чтобы передать к следующему. Я верхушка своей линии, на которую возложена единственная задача, порученная нам Отцом Чумы давным-давно.

Моя задача, владыки — донести приговор Повелителя Чумы вашим вечными душами и, если он сочтет вас достойным, провести вас через Застывшее Сердце Вихря и показать вам путь к вашим высшим амбициям.

Сейчас вы можете повернуть назад и уйти, но мне ведомо, что вы не сделаете этого, ибо это знание я и все мои предшественники передавали все время до самого безвременья, из одной полузабытой эпохи в другую.

Настал подходящий момент. Каждый из вас, мои владыки, должен вслух рассказать об истинных масштабах своих амбиций. Но прислушайтесь к моим словам. Говорите только правду, чтобы Великие Силы не сочли вас ниже своего внимания. Говорите, что алчете найти в конце пути к величию, и приготовьтесь заплатить наивысшую цену за это!»

Теперь Мастер Игры должен попросить каждого игрока назвать истинную степень их амбиций в качестве честолюбивого чемпиона Хаоса. Он должен дать каждому возможность подумать, но, если возможно, не снижая темп, и ему может потребоваться внести некоторые предложения. Наиболее вероятный выбор — апофеоз в качестве князя демонов или ресурсы для начала черного крестового похода из Вопящего Вихря во внешнюю галактику, но некоторые группы еретиков, возможно, захотят сначала консолидировать свою власть в Вихре, стремясь стать самыми могущественными военачальниками из всех соперничающих фракций. Другие еретики могли задумываться о еще более необычных амбициях, что само по себе все еще в целом соответствует непознаваемой природе Хаоса. Вкратце, однако, амбиции, скорее всего, будут в целом соответствовать одной из следующих четырех категорий:

Апофеоз

Он должен быть конечной целью любого еретика, ступающего по пути к величию, поскольку в противном случае, чем дальше он продвигается, тем вероятнее, что он испытает гнев той или иной из Сил Хаоса. В конце концов, искать силы у Богов Хаоса, но не сдаваться им таким образом — действительно опасное решение. Если кто-либо из еретиков объявит о своем намерении искать апофеоз, сделайте короткую заметку и переходите к следующему игроку.

Чёрный Поход

Вполне возможно, что один или несколько еретиков желают вести войну с Империумом Человечества, не достигая апофеоза, возможно, упиваясь смертными ощущениями, которые сделает возможным такое деяние. В самом деле, о величайшем черном крестоносце всех времен – Абаддоне Разорителе – сказано, что он не будет искать собственного вознесения, пока царство смертных не превратится в пепел, и только тогда он позволит себе подняться на этот высший уровень и оставить позади свои смертные заботы. Если еретик объявит это своим замыслом, сделайте пометку и переходите к следующему.

Владыка Вопящего Вихря

Ступая по пути к величию, некоторые еретики могут пожелать достичь такой силы, с которой они смогут остановиться, повернуться на время назад и втоптать оставшихся врагов в грязь, прежде чем продолжить путь. Если какой-либо еретик заявляет о своих амбициях, выражение лица Танатора помрачнеет, и он потребует у еретика объясниться и назвать те дела, которые ему еще предстоит совершить. МИ должен записать природу этих действий и определить, являются ли они достаточно великими по масштабу или немногим больше, чем мелкие, смертные проблемы, прежде чем двигаться дальше.

Неведомая амбиция

Некоторые восходящие чемпионы ищут вещей, которые другие никогда не смогут полностью понять, от тайных знаний до совершенно запретных ощущений. По правде говоря, даже эти вещи можно описать как простые шаги на

пути к величию, но приорнит обеспокоен тем, не показывают ли они отсутствие амбиций достичь в конечной цели. Танатор задает вопросы еретику, требуя от него объяснить природу этих проблем и объяснить, какую роль они должны играть в достижении благословений Губительных Сил. Мастер Игры должен записать ответы еретика и оценить, соответствуют ли они эпическим масштабам, прежде чем двигаться дальше.

ЦЕНА

Услышав и тайно взвесив амбиции каждого из еретиков, стоявших перед ним, приорнит Танатор теперь сообщает еретикам цену, которая будет взиматься с них ради продвижения на пути к величию. Мастер Игры должен передать эту информацию игрокам, исходя из их заявленных амбиций, следующим образом. Обратите внимание, что эта информация разделена между элементом знаний персонажа и элементом игровой механики, поэтому МИ должен четко понимать, с кем он общается, когда рассказывает её.

Апофеоз

Еретиков, объявляющих своей целью достижение апофеоза, следует поздравить с захватывающим дух размахом их амбиций или, возможно, пожалеть о глубине их высокомерия. Танатор сообщает тем, кто заявляет о своих амбициях, что цена будет высокой, но скоро у них будет шанс доказать, что они достойны этой цели.

Любому игроку, который заявляет о своих амбициях, предоставляется возможность предстать пред взором бога, используя правила апофеоза, представленные на страницах 63-40. Это возможно, даже если игрок еще не достиг порога Тёмной славы, установленного в начале кампании. Однако чем дальше еретик от порога Тёмной славы, тем труднее будет ему доказать, что он достоин судьбы, которой жаждет. Но не следует раскрывать характер проблемы заранее. Хотя это известно только МИ, за каждое очко Тёмной славы, которого игроку не хватает для попытки апофеоза, группа столкнется с дополнительным количеством демонических врагов в предстоящей битве.

Апофеоз начинается только после того, как задача выполнена и еретик отказался ради него от самой жизни, шансы на успешное вознесение могут меняться, как описано на странице 63.

Чёрный Поход

Танатор впечатлен любыми еретиками, которые заявляют о своем намерении поднять Черный Крестовый Поход против Империума, и заявляет, что сила, необходимая для этого, находится в пределах досягаемости для тех, кто может доказать, что у них есть воля, необходимая для руководства таким масштабным начинанием.

Еретики, заявляющие о своем намерении начать Чёрный Крестовый Поход, должны столкнуться с абсолютными противниками Губительных Сил — пусть и лишь в виде их духов-фантомов, вызванных в нереальность силой Нургла. Сравните порог Тёмной славы, установленный в начале кампании, с текущим уровнем. В предстоящем испытании группе придется столкнуться с количеством Серых Рыцарей, равным этой цифре, хотя их не следует предупреждать об этом факте. В том (хотя и маловероятном) случае, если еретики преодолеют всех этих предельных врагов, игрок, объявивший о своих амбициях начать Чёрный Крестовый Поход, получит дополнительных союзников и ресурсы, как описано ниже.

Владыка Вопящего Вихря

Танатор понимает это стремление, возможно, больше, чем другие, поскольку он сам является порождением Вопящего Вихря и видел, как бесчисленные полководцы поднимались и падали в бесконечном круговороте благосклонности и падения. Он не смеет отказывать в этой амбиции, опасаясь последствий в случае, если еретику удастся получить силу, которую он ищет.

Если еретик объявит о своем намерении стать владыкой Вопящего Вихря, сравните его Тёмную славу с порогом, установленным в начале кампании. Разница будет означать количество убийц, посланных его врагами, которым группа должна противостоять, чтобы доказать, что они достойны этой амбиции. Как и прежде, еретики не обязательно сражаются с настоящими убийцами, посланными реальными врагами, они могут быть просто плодом их воображения или демонами, вызванными в ходе вынесения приговора.

Если ИП удастся прикончить всех посланных против них убийц, еретик, который заявил эту амбицию получит бонус к последующим приключениям, как описано ниже.

Неведомая амбиция

Когда дело доходит до получения других амбиций, Танатор сохраняет неумолимое выражение, поскольку он не понаслышке знает, насколько непостоянны капризы Хаоса для тех, кто не находится в их непознаваемой власти. Что бы еретики ни называли своим желанием, каким бы диковинным или кажущимся ничтожным оно ни было, он просто кивает.

Точная природа проблемы, с которой должны столкнуться еретики, алкающие более эзотерических амбиций, но наиболее интересный метод (по крайней мере для МИ) будет заключаться в том, чтобы столкнуть их лицом к лицу с противником, стремящимся отрицать их сокровища или знания, которых они желают. Идеальным противником был бы эльдар-арлекин, и поэтому от таких еретиков можно потребовать встретить такое количество смертоносных врагов, которое равно разнице между их текущей Тёмной славой и порогом, установленным в начале кампании. Если группа одолеет всех этих врагов, те еретики, заявившие об этом стремлении, получат то, чего они желают, по крайней мере, в той форме, в какой, как считает Мастер игры, возможно исполнить подобное желание.

ПРОВЕРКА

Установив природу истинных амбиций каждого еретика и определив степень испытания, с которым им предстоит пройти, сравнив текущий уровень Тёмной славы каждого еретика с общим порогом, установленным в начале кампании, Мастер Игры может быстро перейти к самой проверке. Она принимает форму серии встреч с множеством разных противников, в зависимости от заявленных амбиций. Группа в целом должна противостоять каждому отряду (возможно,

призрачных, но тем не менее смертоносных) врагов. В том маловероятном случае, если один отряд будет полностью побежден, действие перейдет к следующему отряду, как это вызвано амбициями следующего еретика, до тех пор, пока все еретики не будут мертвы, либо они не пройдут все испытания. Однако даже тогда враги продолжат наступать, пока, наконец, не будет побежден последний из еретиков. В этот момент выносится истинный приговор.

В этой части еретики, вероятно, захотят сжечь Тёмную славу, чтобы выжить. Мастер должен предостеречь их от этого, заверив их, что все это тоже часть их великой судьбы.

Сцена

Приговор будет оглашен не в мрачных, окутанных туманом окрестностях Топи, а в совершенно другом царстве. В момент его вынесения еретики уносятся в другое место (по одному для каждой судьбы, выбранной еретиком). Если еретик выбирает апофеоз, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Вы заявили о своем стремлении подняться из царства смертных и занять свое место в Царстве Хаоса. Ваша душа и души ваших союзников на пути к величию должны вынести гнев тех, кого вы осмелились бы назвать равными себе. Вы должны противостоять потокам Моря Душ и доказать свое господство над тварями, которые существовали всегда и будут существовать всегда, пока сам варп не вырвется наружу и не захлестнет все сущее в своей славе.

Вот вы стоите на черном острове, глядя на море бушующей лавы, луны мертвыми головами смотрят вниз с ночного неба, не поцелованного звездным светом. Вот вы поглощены пейзажем вздымающейся плоти, запах которой настолько густой, что ваши глаза текут кислотными слезами. Вот вы тонете в трясине разложения, тысячелетняя гниль затопляет ваши легкие, и вас сливает вниз в свободное падение через водоворот всех цветов, которые могут вообразить боги и смертные.

В конце концов движение прекращается, и вы останавливаетесь в том, что может быть только Застывшим Сердцем. Ваши смертные чувства напрягаются, чтобы навязать представления о зрелище, которое должно превратить вашу душу в пепел. Ваше здравомыслие истончается до предела, ваш разум преображает то, о чем ваша душа отказывается свидетельствовать, превращая это в сцену, которая имеет какой-то смысл. Вы смотрите на бушующие энергии Вопящего Вихря, застывшие в мгновение ока. Незримые сущности вздымаются повсюду, вес их непознаваемой воли угрожает раздавить вас.

Теперь вы столкнетесь с судом Губительных Сил, проявив себя в духовной битве против их чемпионов!

Теперь еретики должны вступить в бой с процессией демонических князей, взятых из основной книги правил **Black Crusade** (см. страницы 362) или любого другого дополнения **Black Crusade,** к которому у МИ есть доступ, число определяется исходя из оценки Тёмной славы проверяемого персонажа, как подробно описано на стр. 138.

Если еретик решил начать Чёрный Крестовый Поход, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Тем, кто стремится выйти за пределы Вопящего Вихря и начать войну с владениями человечества, предстоит столкнуться с его величайшим защитником — Императором и его стражами. Вы заявили о своем стремлении сражаться в Долгой Войне, и поэтому должны сделать это на освященной территории Базилики Империалис!

Всё вокруг вас падает на землю каскадом пыли, которая, оседая, открывает новое и совершенно ужасное зрелище. Вы стоите в нефе самой большой базилики, которую только можно вообразить, её сводчатый потолок так высоко, что он теряется в дымке ладана, алтарь находится в километре перед вами. Это место, хоть и бывшее некогда святым, теперь распадается, благословения Бога Чумы проникают внутрь через некогда великолепные разбитые витражи и между теми самыми плитами, на которых вы стоите. Тем не менее, милость ненавистного Императора Человечества не покинула его, ибо пока вы ожидаете, со стороны алтаря появляется процессия одетых в серебро фигур, энергия танцует на лезвиях их глеф.

Теперь еретики должны вступить в бой с целым братством призрачных Серых Рыцарей (см. страницу 369 ОКП Black Crusade), конкретное число определяется исходя из оценки Тёмной славы персонажа, который проходит проверку, как подробно описано на стр. 138.

Если еретик решает обрести власть в качестве повелителя Вопящего Вихря, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Вы заявили о своем намерении задержаться в анархическом царстве Кричащего Вихря, чтобы уничтожить всех соперников в прах, чтобы вы и только вы могли быть признаны его властелином и хозяином. Такое стремление действительно достойно похвалы, но знайте, что многие пытались это сделать до вас, и ещё многие сделают это. Сцена вокруг вас меняется и искажается, циклически перемещаясь по десяткам разных мест. Поля сражений Вопящего Вихря, тронные залы тиранов, сокровищницы пиратских владык, нечестивые хранилища запретных знаний… каждое из них — это место, где судьбы миров создаются или разрушаются, и в каждом из них вы должны столкнуться с убийцами, посланными теми, кто желает видеть, как обратятся в прах ваши деяния, и доказать что вы достойны того, чего ищете.

Теперь еретики должны вступить в бой против процессии техно-ассасинов (см. страницы 366 ОКП **Black Crusade**), их число определяется исходя из оценки Тёмной славы персонажа, который проходит проверку, как подробно описано на стр. 136.

Если еретик решает преследовать непознаваемые амбиции, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Те, кто заявляет о своих стремлениях к достижению непознаваемых амбиций, таят в себе тайные, чуждые страсти. И поэтому они должны противостоять врагам, которые жаждут Вопящего Вихря для себя, завистливым ксеносам, которые мечтают своими собственными, непознаваемыми средствами узреть славу Вихря безмолвной и неподвижной. Сцена извивается и искажается образом, совершенно не соответствующим реальности, и в конце концов останавливается, так что вы стоите на вершине огромной горы, которая, кажется, сама плывет в космосе. Небо наверху наполнено великолепием Вопящего Вихря, если смотреть из-за пределов Сумеречных Миров, но прежде у вас есть лишь момент, чтобы насладиться его величием, чуждые мысли вплетаются в ваши собственные и чужаки появляются над пропастью.

Теперь еретики должны вступить в бой с процессией ксеносов, взятой из основной книги правил Black Crusade (см. страницы 372-375) или любого другого дополнения Black Crusade, к которому МИ имеет доступ. В частности, некроны, арлекины и тёмные эльдары являются подходящими противниками, число определяется исходя из оценки Тёмной славы персонажа, который проходит проверку, как подробно описано ранее.

Сперва группа сталкивается с проблемой, вызванной амбициями еретика с наивысшим показателем Тёмной славы. В первый раз, когда это будет сделано, прочтите вслух соответствующий текст о сцене. Как описано в зачитанном вслух, окружение еретиков внезапно меняется, унося их на новое поле битвы, где они должны столкнуться с ранее определенным противником. Например, если наивысшая темная слава в группе принадлежит еретику, объявившему Чёрный Крестовый Поход своим стремлением, то вся группа окажется в руинах огромной, запятнанной грязью Базилики Империалис, и ей придется сразиться с несколькими Серыми Рыцари в количестве, равном разнице между показателем Тёмной славы этого еретика и порогом, установленным вм начале кампании. Мастер Игры может провести бой так, как он хочет, например, чтобы противник атаковал индивидуально или волнами, вступал в бой на расстоянии или стремительно бросался в ближний бой. Вся группа сражается, и хотя противник должен быть сосредоточен на еретике, чьи амбиции подвергаются проверке, все являются частью испытания.

В любой момент во время этих столкновений любой еретик может объявить о своем намерении бежать, чтобы избежать своей смерти. В таком случае им следует напомнить, что Танатор совершенно ясно дал понять, что это приведет к тому, что Губительные Силы лишат еретика будущих благословений. Если МИ определит, что у персонажа есть веская причина для побега (например, чтобы каким-то образом выполнить планы Тзинча, саботировав работы Нургла), он может избежать наказания Нургла, заручившись благосклонностью другого покровителя. Однако, если он делает это полностью из трусости и недальновидного стремления к самосохранению, он страдает от последствий, описанных в «**Награде за трусость**» на стр. 143.

В случае, если группа побеждает врага, в тот момент, когда последний противник падает наземь, поле битвы размывается и становится нереальным, и после короткого мгновения перемещения и криков вопящих душ, еретики оказываются в следующей сцене, подвергаясь испытанию амбиции еретика со следующим по величине количеством Тёмной славы.

Испытания могут продолжаться до тех пор, пока все еретики не будут убиты. Однако в случае, если они победят всех посланных против них врагов (или так много, что бой станет утомительным), МИ может изменить сцену в последний раз, чтобы закончить схватку, прежде чем она затянется слишком долго. В этом случае МИ должен сказать или перефразировать вслух следующее:

В момент вашей победы холодная пустота, которая является Замершим Сердцем, раскрывается как пасть некоего океанического левиафана. В одно мгновение все чернеет. Итак, это смерть. Ваш путь к величию здесь заканчивается...Тем не менее, вы все еще в Царстве Нургла, суть которого не просто смерть, но возрождение. Вы приходите в себя в саду Нургла, но всё не так, как было раньше. Скорее, сам сад изобилует буйным движением, которое принимает форму великого демона Нургла — Великого нечистого, и его веселье от вашего присутствия выражается в его отвратительных чертах!

Наконец, когда все еретики были убиты (или МИ иным образом закончил схватку), приключение и, возможно, вся кампания переходят в решающий момент.

Если МИ пожелает, он может дать игрокам краткий момент для размышлений, чтобы подумать о конце, с которым встретились их еретики. Если кажется, что они отказались от своих персонажей, МИ может напомнить игрокам, что Нургл — бог смерти, но также и возрождения. В нем надежда и отчаяние вечно преследуют одна другую, пожирая собственные хвосты в бесконечном цикле гибели и возрождения. Этот конец не более окончательный, чем любой другой. Мастер Игры должен сообщить игрокам, что настал момент суда над еретиками и что, если они доказали, что достойны благословений Богов Хаоса, их персонажи могут отринуть даже, казалось бы, неизбежное проклятие, называемое смертностью.

Часть III: Перерождение

«Итак, как оно закончилось, так и начинается. Как оно начинается, так и заканчивается. Конец замыкает круг, и когда я настигаю его, я захватываю вечность!»

– Верг Бесконечный после своего вознесения

Кульминация приключения начинается с чтения вслух раздела, в котором описывается, как еретики или, по крайней мере, их бестелесные духи, проходят через Сердце Вихря и слышат приговор самих богов, вынесенный им. Сделав это, они просыпаются, Путь к величию провел их сквозь Вопящий Вихрь как можно дальше. Еретики доказали, что достойны благословения Губительных Сил, отдав свои жизни, чтобы доказать масштаб своих гнусных амбиций. Прочтите или перефразируйте вслух следующее:

По мере того, как проливается последняя капля крови, время останавливается, превращаясь в ничто. Все вокруг чернеет, а ваши тела становятся невесомыми. Внезапное чувство движения захватывает вашу душу, и вы чувствуете то, что может казаться порывом ветра для вашей кожи, но в равной степени может быть бушующим горнилом вечного проклятия. Ощущение длится целую вечность, находясь на грани трансцендентности и забытья, пока мгновение спустя чернота не извергается бушующими цветами.

Вы приходите в сознание, но в мгновение ока то, что осталось от вашего рассудка, практически превращается в пепел. Всё вокруг бушует невероятными энергиями Вопящего Вихря, но видимыми не издалека, как на поверхности мира или на мостике звездолета, а изнутри. Как если бы вы были богом, едином с этими энергиями, как если бы они были вашим собственным суверенным владением.

Возможно, так и есть ибо это конец или по меньшей мере конец вашего пути к величию. Самое ядро Вихря, Застывшее Сердце, где всё находится в идеальном равновесии, практически невозможный, вечный момент. Бушующие энергии, которые вы так привыкли видеть в неистовых движениях, совершенно неподвижны, недвижно они вращаются вокруг единственной черной точки абсолютного небытия.

В тот момент, когда ваше восприятие обращается к этой черной точке, она расширяется, как если бы поглотила саму вашу душу. Черная точка устремляется внутрь, чтобы пожрать вас, и вы неумолимо движетесь к ней. Когда ваша душа устремляется вниз к черному ничто, вы чувствуете, что другие присутствия проходят мимо вас в Застывшее Сердце,лишь мерцание свечей сознания, но каждое из них невероятно старое, такое же древнее, как сам Вопящий Вихрь. С тех пор невидимое пространство вокруг вас наполняется бесчисленным их количеством — уколы чужой памяти, тоски и боли, а затем они тоже пропадают, исчезают из вашего разума.

Наконец, вы с головой окунетесь в черное застывшее сердце Вопящего Вихря. Всё снова становится черным, и вы дрейфуете целую вечность, пылинки в глазах у богов, ваши души пылают, как кометы, ныряющие в небеса в последний раз, прежде чем, наконец, рухнуть на землю в зловещем пожаре. Ощущение падения сохраняется на мгновение даже после вашего удара.

А потом вы просыпаетесь на зловонной земле Топи. Вы прошли сквозь Застывшее Сердце Вопящего Вихря. Вы пропитаны необузданной силой этой абсолютной бездны, и ничто больше не будет прежним...

Перекрестки путей к величию

Если кто-либо из еретиков заработал достаточно Тёмной славы для попытки апофеоза, сейчас, когда они пробуждаются на поверхности Топи. Полные правила достижения апофеоза можно найти на страницах XX–XX этого тома. Один или несколько еретиков, выполнившие конечную цель восходящего чемпиона и достигшие более высокого состояния существования князя демонов, безусловно, дадут один из наиболее удовлетворительных результатов кампании в Black Crusade, хотя история не должна заканчиваться на этом. Если еретик потерпит неудачу, он может превратиться в ужасное отродье хаоса и оказаться во власти своих бывших союзников, которые могут решить оставить его в качестве питомца или атаковать чудовище. Однако, если он добьётся успеха, но при этом сохранит некоторую долю заботы о делах смертных, сам Империум должен содрогнуться от прихода нового бессмертного врага. Если еретики убили слишком много врагов во время последнего суда, Мастер Игры должен рассмотреть возможность предоставления дополнительных бонусов после завершения апофеоза, таких как дополнительный дар или умение, отражающее повышенный статус этого персонажа.

Конечно, один или несколько еретиков, скорее всего, заявили о своих амбициях начать Чёрный Крестовый Поход в ненавистный Империум Человечества, и в этом случае у них теперь есть все благословения и сила, которые им нужны для этого. В момент, когда приговор вынесен, весь Вопящий Вихрь узнает об их новом статусе, и последователи, вероятно, устремятся к их знамени во множестве. Тем временем пророки и провидцы человечества задрожат от внезапной мысли о надвигающейся буре, которая скоро обрушится на их головы. Скрытые демагоги среди бесчисленного множества людей скоро узнают об обретенной власти еретиков и начнут готовиться к их приходу. Будь целью Черного Похода еретиков гноящаяся Каликсида, дикий Коронус или истерзанный войной Иерихонский рубеж, миллионы падут, а миры сгорят, чтобы утолить их амбиции. Полные правила для запуска Черного Похода можно найти на странице 74, и сейчас идеальный момент для их использования. Мастер игры должен изменить этот процесс в пользу еретиков, чтобы отразить убийство ими большего количества врагов во время последнего испытания.

В случае, если еретики решают, что их приход к власти среди враждующих полководцев Вопящего Вихря ещё не завершен и что они хотят явить свою волю соперникам, теперь они могут это сделать. Это просто вопрос продолжения кампании, где приключения как и прежде ограничены, по крайней мере, на данный момент, регионами в пределах Вопящего Вихря. Благословение Губительных Сил на эти стремления получено и Мастер Игры может подумать о том, чтобы сосредоточить действия будущих приключений на теме противостояния с соперничающими военачальниками, убийстве могущественных врагов, сборе последователей и захвате владений врагов. Будущие приключения могут быть сосредоточены на использовании Сговоров (как описано на странице 269 ОКП Black Crusade) и посвящении подобных стараний Губительным Силам, чьи глаза уже устремлены на еретиков с конечной целью победы над множеством соперников. Если еретикам удалось победить слишком

Награда, достойная труса

Если кто-либо из еретиков предпочел избежать битвы насмерть во время любого из испытаний (и не продумал при этом какой-то стоящий план), теперь он должен столкнуться с ужасными последствиями попытки бежать прочь с пути к величию, по которому он ступал до сих пор. Такие трусливые души должны пройти Адскую (–60) проверку Силы Воли. Любой персонаж, который её провалил, немедленно получает количество очков порчи, в десять раз превышающее количество степеней провала на этой проверке и теряет такое же количество Тёмной славы. Любой еретик, преодолевший порог в 100 очков порчи, немедленно превращается в порождение хаоса. Любой еретик, чья Тёмная слава падает ниже 0, отвергается Богами Хаоса, и слухи о его провале эхом разносятся не только по Вопящему Вихрю, но и по всем Владениям Хаоса. Так или иначе, персонажа следует отправить в отставку и создать нового, если кампания будет продолжена, но если персонажу удастся избежать любого из этих ужасных результатов, пройдя проверку, он останется в игре по обычным правилам. Разумеется, такая судьба может вызвать долгие и трудные поиски искупления в глазах Губительных Сил и стать интересным элементом любого будущего повествования.

многих врагов во время своего суда, МИ должен рассмотреть возможность предоставления им бонуса в любой будущей кампании, такого как дополнительная Тёмная слава или выгодные модификаторы при взаимодействии с соперниками.

Наконец, те еретики, которые заявили о своем стремлении получить менее определенные благословения, сокровища, опыт, тайные знания или другие абстрактные награды, должны получить удовлетворение своих желаний или, по крайней мере, встроить их в текущее повествование кампании. Во многих случаях Мастер Игры может предоставить их сразу же, поскольку они вряд ли будут более фундаментально изменить игру, чем достижение апофеоза или запуск Чёрного Крестового Похода из Вопящего Вихря. Если игрок еще не готов к тому, чтобы его еретик завершил свою историю, то, возможно, еретик мог бы найти какой-нибудь важный намек о том, как достичь своей эзотерической цели, или выполнить свои подсознательные желания, но все еще не полностью понял их значение.

Расплата

«Как оказалось, поборник человечества, у зла есть свои награды. Трепещи и созерцай ужас, которым мне воздали за мои грехи!»

– Срур Ржавый Ткач, колдун Нургла

Как обсуждалось в начале, **Сердце Вихря** — одно из четырех приключений, опубликованных в этой серии дополнений к Black Crusade, каждое из которых посвящено определенному Богу Хаоса. Вполне вероятно, что игроки уже завершили первые три приключения и тем самым заслужили благословения Тзинча в **Tome of Fate**, Кхорна в **Tome of Blood** и Слаанеш в **Tome of Excess**. Даже если Сердце Вихря не предназначено для кульминации кампании, центральные темы смерти и возрождения являются ключевыми для характера Нургла, Бога Чумы, и поэтому в него можно играть в любое время кампании, когда Мастер Игры пожелает, хотя, возможно, с некоторыми изменениями.

Если **Сердце Вихря** было завершено как четвертое и последнее испытание, связанное с богом, и если Мастер Игры провел другие приключения между теми, что представлены в этих четырёх дополнениях, достижения, полученные в предыдущих встречах, следует учитывать, если действие продолжиться, в частности, если еретики намереваются начать Чёрный Крестовый Поход из Вопящего Вихря.

В **Tome of Fate** еретики боролись за благословение Тзинча, вмешиваясь в дела владык мира К'Сал. Они могли вступить в конфликт с одним или несколькими из этих мастеров во время приключения, описанного в книге, и в этом случае МИ должен подумать, как это может повлиять на их текущие предприятия. Возможно, некоторые или все самые могущественные владыки мира в долгу или под их влиянием, и в этом случае они могут быть вынуждены добавить свой вес в Чёрный Крестовый Поход еретиков. Они могут предоставить могущественных колдунов, демонические машины, орды неистовых культистов или даже взыскать древние долги и призвать на службу небольшой контингент космодесантников хаоса из числа Тысячи Сынов. Точные детали оставлены на усмотрение МИ со ссылкой на руководство по запуску Черного Крестового Похода, представленное на странице 74.

Во второй книге, **Tome of Blood**, еретики стремились навязать свою волю враждующим кланам бурильщиков Мессии, тем самым утвердив себя в глазах Бога Крови Кхорна. Поступая так, они могли получить могущественное демоническое оружие, Топор Кха-Акши, и получить господство над одним или несколькими кланами, а также ордами мутантов. МИ должен свободно использовать эти ресурсы в Чёрном Крестовом Походе, и вполне вероятно, что бесчисленные тысячи мутантов и еретиков, восклицающих хвалу Кровавому Богу, будут стекаться к окровавленному знамени еретиков, если им удастся это приключение. Возможно, они даже приобрели такую кровавую репутацию, чтобы привлечь внимание отряда грозных космодесантников хаоса из числа Пожирателей Миров.

В третьей книге, **Tome of Excess,** еретики стремились доказать, что они мастера изощренной порочности Слаанеша, и получить власть над ужасными пустотными пиратами Рваной Спирали. В зависимости от того, насколько хорошо они проявили себя, еретики могут иметь доступ к целым флотам пиратских судов, готовых ответить на их призыв спуститься в миры Империума и утопить их в резне и пороках. Если они могут предложить достаточно развлечений, они могут даже заманить боевой отряд из космодесантников хаоса из числа Детей Императора, чтобы они помогли им в этих усилиях.

Наконец, если еретики пережили свое возрождение на Топи под холодным, непостижимым суждением Танатора, в их распоряжении есть чума, которая является кульминацией всех поколений приорнитов, которые существовали до этого.